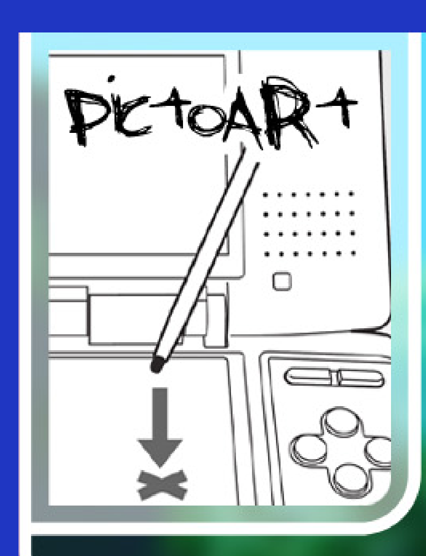
PUBLICACIÓN ONLINE MENSUAL DEDICADA A LA TÁCTIL DE NINTENDO DICIEMBRE Nº 09





ONLINE PASO A PASO





VELOCIDADES DE VÉRTIGO A TOQUE DE STYLUS

KIRBY NARNIA TONY HAWK



Disfruta de otro mes cargado de reviews, reportajes y las últimas noticias en el mundo de Nintendo DS.

DS MAGAZINE





EDITORIAL

Bienvenidos a una nueva edición de DSMagazine. Las calles se llenan de luces, tenemos unos días de vacaciones... Por fin llega la navidad. Habrá quien disfrute de esta época y habrá quien no, pero resulta innegable que es un momento estupendo para jugar a los juegos que no pudimos disfrutar a lo largo del año.

Y que mejor momento que éste para aprovechar al máximo la conexión Wifi de Nintendo que acaba de despegar con Mario Kart y Tony Hawk. Miles de partidas creadas en todo el mundo son el marco ideal para divertirnos durante muchas, muchas horas.

Además, tenemos algunas novedades muy interesantes como la revisión de 2 clásicos del mundo de los videojuegos para la portátil de 2 pantallas: Pac n' Roll, que reinventa la jugabilidad del viejo Pac - Man aprovechando la pantalla táctil con precisión y Sonic Rush, la aventura del erizo azul más próxima a los grandes títulos de su época dorada que nunca.

Lo que está claro es que la Nintendo DS está viviendo buenos tiempos y todavía quedan muchos grandes lanzamientos por venir. Como siempre, nosotros seguiremos aquí listos para contaros todas las novedades.

Esperemos que disfrutéis de nuestro noveno número.

La redacción.



NINTENDO DS

indice

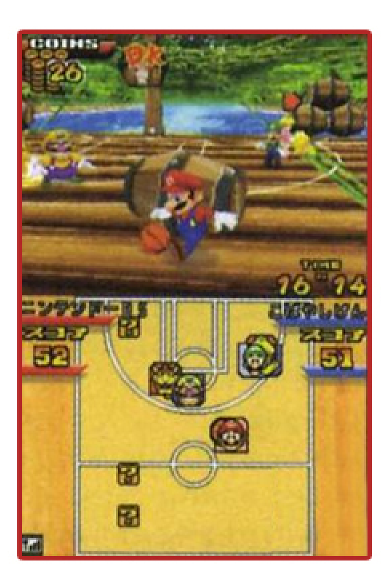




NOTICIAS

Mario número 1 en todos los deportes

Mario es todo un deportista, ha pasado por muchos y diversos deportes desde sus famosas carreras de Kart, el tenis, golf e inclusive el fútbol, pero hay no se queda la cosa. Ahora Mario se pasa al baloncesto con Mario Basket 3on3, un juego para nuestra DS que usara el control táctil para emular que botamos el balón. Además se rumorea que podría incluir soporte para el servicio online.





Ventas Nintendo DS y Nintendogs

Más de dos millones de europeos disfrutan ya de Nintendo DS , cifra que aumentara ya que sus ventas siguen creciendo y manteniéndose muy por encima de las de sus rivales. En tan solo tres semanas, las ventas superaron más de 100.000 unidades todas ellas movidas por el movimiento Nintendogs que desde su lanzamiento el pasado 7 de octubre vendió en Europa más de un millón de ejemplares.

Mage Knight. Destiny's Soldier

Basándose en un famoso juego estratégico de mesa, Namco ha anunciado un nuevo titulo de estrategia por turnos para Nintendo DS.



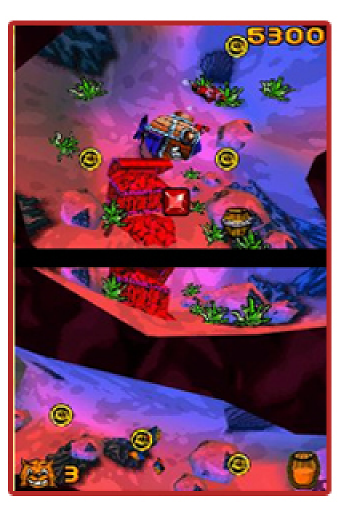


El juego hará un uso total de la pantalla táctil para realizar prácticamente todas las acciones disponibles en el juego.

Flipper Critters

Zen Studios da su primer paso en la portátil de dos pantallas con un magnifico uso de las 3D de DS , gráficos detallados y con gran variedad de colores, uso de las propiedades exclusivas de la maquina (Táctil y micrófono), todo reunido en Flipper Critters, un Pinball que tiene prevista su salida para los primeros meses del próximo año.







NOTICIAS

Nuevas imágenes Bleach DS

Este juego basado en el popular anime japonés verá la luz a principios del 2006 en Japón con unos gráficos muy coloridos y un sistema de combates para 4 personas y es posible que venga con modo online incluido.

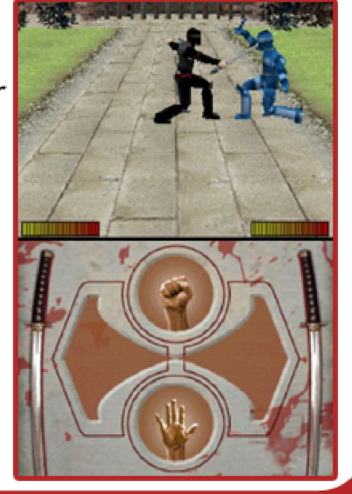


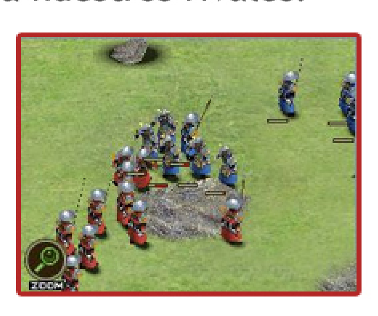




Nuevas imágenes de Real Time Conflict

En Real Time Conflict: Shogun Empires nos pondremos en la piel de un gran Shogun y tendremos a nuestro mando un ejército de samuráis para derrotar a nuestros rivales.





Telefónica y Nintendo unidos por el WiFi

Telefónica España y Nintendo han alcanzado un acuerdo que permitirá a los usuarios de Nintendo DS conectar con otros jugadores a través de las conexiones Wi-Fi de Telefónica totalmente gratis y que dispone ya de más de 1.800 puntos de conexión en hoteles, aeropuertos, zonas de ocio de toda España.

Imágenes de Worms DS

Desde que THQ anunció la salida del nuevo Worms para nuestra consola deseamos que fuese en 2D y retomásemos los principios de la saga.

Al fin, se han desvelado imágenes en las que podemos comprobar que lucirá unos bonitos 2D y que a través de la táctil controlaremos todas las armas y menús del juego.



Acuerdo de distribución para Trauma Center

Nintendo Europa ha conseguido un acuerdo con Atlus (distribuidor de Trauma Center en América) para poder traernos el juego a tierras Europeas. El juego será lanzado en Marzo del año que viene.

En Trauma Center nos pondremos en la piel de un medico novato y tendremos que hacer a base de Stylus diferentes tipos de operaciones para salvar la vida a los enfermos.



NOTICIAS

OPINIÓN

Por fin está en nuestras manos el esperado modo online de Mario Kart DS. A todas horas, gente de todo el mundo está intentando demostrar que son los números uno al volante, y para ello están dispuestos a cualquier cosa que haga falta.

Desde hace unos días se ha puesto de moda una técnica llamada "Snaking" (o "Serpenteo", en la lengua de Cervantes) que consiste en avanzar en zig-zag por las rectas encadenando derrape tras derrape y consiguiendo así una velocidad muy por encima de la que puede alcanzar cada kart en condiciones normales.

Al instante se ha iniciado un debate entre detractores y defensores de esta técnica. Los que estan a favor argumentan que no es más que una estrategia avanzada al alcance de todo el mundo con tanto riesgo para el que la realiza como beneficios puede aportar. Por el contrario, los que la critican dicen que su uso sólo sirve para romper el equilibrio de estadísticas entre los diferentes karts y reducir la diversión a una serie de mecánicos movimientos de izquierda a derecha a lo largo de todo el circuito.

Desde esta revista animamos a los lectores a que no practiquen el "Snaking" y ayuden a mantener el espiritu Mario Kart de toda la vida. Al fin y al cabo si todos acabamos haciendo lo mismo, las posibilidades de ganar volverían a equilibrarse tal y como están ahora y sólo conseguiríamos que las carreras se volvieran monótonas y faltas de emoción al tener que estar más pendientes de no parar de derrapar antes que de la carrera en si.

Así que recuerda: En pro de la diversión, pasa del "Snaking".

Locke

Imágenes de Rune Factory

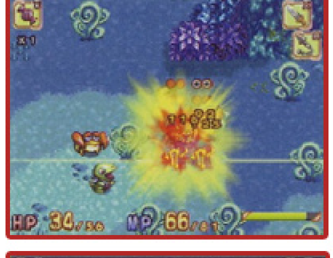
Los creadores de Harvest Moon nos traerán para nuestra Nintendo DS un nuevo RPG, Rune Factory . El juego, previsto para 2006 en Japón, contara con a primera vista con unos personajes y enemigos en 3d sobre escenarios 2d. Usara la táctil para la selección de hechizos, equipo, etc.





Children of Mana. Más imágenes

Se han mostrado nuevas imágenes de este Rpg que traerá a nuestra DS todo el carisma de la Saga Mana.













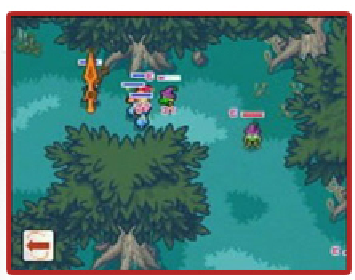


NOTICIAS

Imágenes de Lost Magic

El nuevo RPG de Taito para la DS se desarrollará completamente con el Stylus, moveremos a nuestros personajes y realizaremos combos y ataques gracias a él. El juego todavía no tiene una fecha predeterminada.







Animal Crossing aumenta las ventas de Nintendo DS en Japon

Nintendo ha vendido 350.000 unidades de Animal Crossing: Wild World para Nintendo DS en la primera semana de lanzamiento de dicho título que sera la primera de la saga compatible con el juego online.

Esta venta masiva ha causado un aumento de ventas de la propia consola que alcanzo las 160.000 unidades, superando el doble que en las últimas semanas.



DSTERNILLANTE

POR JAIME HERRERA









WIFI PASO A PASO

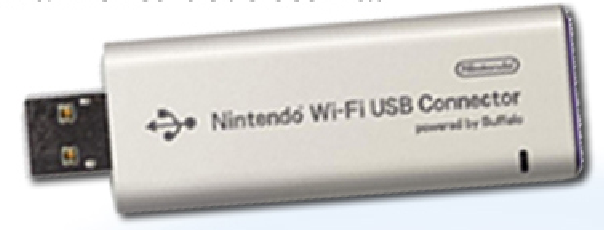
Con el aterrizaje del juego online en el mundo de las portátiles, resulta común ver usuarios que no se deciden a aprovechar el servicio por pensar, que son necesarios grandes conocimientos para poder hacerlo.

Para evitarlo, en DSMagazine no pretendemos quedarnos de brazos cruzados, y hemos preparado una guía para adentrarte paso a paso en este mundillo (por muchos desconocido) del videojuego en red.

¿Qué necesito para conectar mi Nintendo DS a la red?

En principio, si te dispones a usar la conexión de un punto de acceso público cercano (más conocidos como hotspot) no necesitas más que tu consola con un cartucho compatible con el sistema online y un punto de acceso cercano desde el que conectarte, los cuales ya han comenzado a ser habilitados alrededor de todo el mundo.

Pero si bien deseas conectarte desde casa, es necesario que dispongas de una conexión de banda ancha, así como un router inalámbrico compatible con Nintendo Wifi*, o en su defecto, un conector WiFi vía USB, sacado al mercado por Nintendo el mismo día de el lanzamiento del sistema.

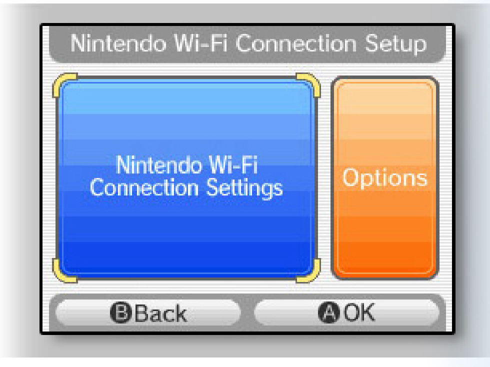


Conéctate Paso a Paso.

Ya lo tienes todo listo. ¿Y ahora? Pues ya veras que resultara mucho más fácil de lo que piensas, simplemente siguiendo los pasos, podrás disfrutar en breves minutos de un sistema de juego dispuesto a revolucionar el mundo portátil.

Conexión mediante HotSpot

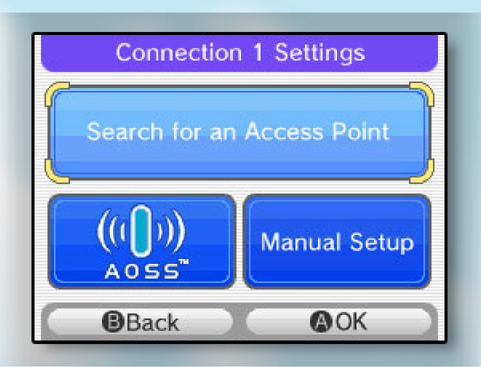
Si tratas de conectarte a la red mediante un punto de acceso público genérico, simplemente bastará con seguir los determinados pasos del sencillo asistente de Nintendo DS para conseguir una conexión rápida y eficaz. Tan fácil, que gracias a él conseguirás conectarte en tan solo 2 de estos pasos; seleccionar una conexión, y buscar un punto de acceso así de simple.



1



2



3





WIFI PASO A PASO

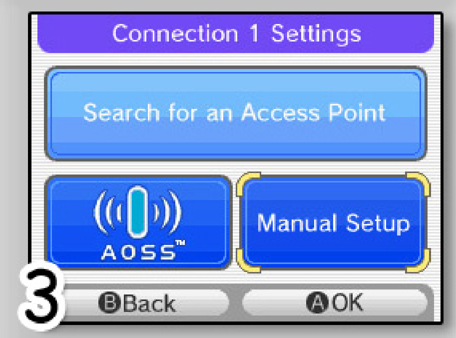
Gracias a esta nueva plataforma online de Nintendo, podrás disfrutar de geniales partidas multijugador sin importar en que parte del mundo se encuentren tus oponentes.

Conexión mediante Router Inalámbrico

En el caso de usar tu propia red inalámbrica para conectarte, podrás disfrutar de la misma configuración automática explicada el punto anterior, identificando tu router tal y como si fuese un hotspot. Por supuesto, también podrás usar el servicio de forma manual, editando los parámetros determinados por tu conexión a internet (SSID, Clave de la conexión, IP Dinámica, o estática, DNS, etc.).

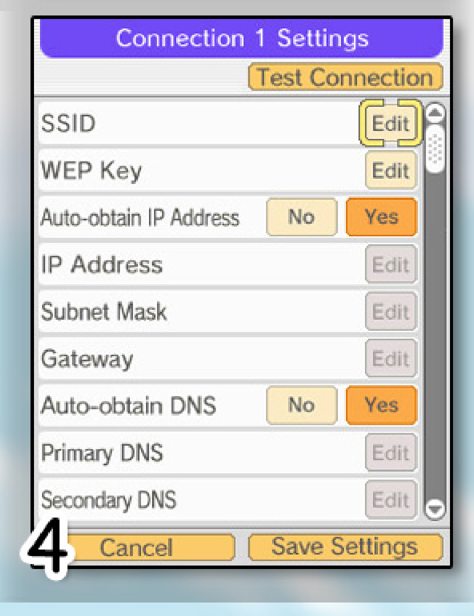






No olvides comprobar que tu Router inalámbrico esté entre la lista de compatibles para el sistema consultando la lista detallada de Routers compatibles en:

http://www.nintendowifi.com



Conexión mediante USB Nintendo

Por último, también se podrá usar el conector USB que distribuirá Nintendo (el cual podrá ser adquirido en prácticamente cualquier tienda de videojuegos) ideado esencialmente para todo aquel que no disponga de un router compatible con el sistema.

Como primer paso, debes instalar el software incluido con el conector en tu equipo (cuyo sistema operativo debe ser Windows XP), y acto seguido, arrancar dicha aplicación, que pedirá que enciendas tu Nintendo DS. Ahora simplemente en el menú online de tu consola, elige la opción identificada con la conexión mediante conector USB y... ¡Listo para jugar!



Solo queda recordar que los dos primeros juegos online disponibles son el Mario Kart DS y Tony Hawk´s American Sk8land.

PACK MARIO KART WI-FI

EXCLUSIVO! OFERTA PROMOCION LATRIFUERZA.COM

LA TRIFUERZA.com



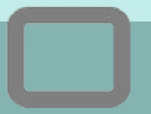
HAZTE CON
MARIO KART DS
POR 36,95€

Y LLEVATE EL
CONECTOR WI-FI
POR SOLO 29,95€



www.latrifuerza.com





ÍNDICE DE PREVIEWS

este mes ...



LAS CRÓNICAS DE NARNIA



LUNAR : DRAGON SONG



SCOOBY DOO
UNMASKED



LOS INCREIBLES
RISE OF THE UNDERMINER





preview

Las crónicas de Narnia



Título: Las crónicas de Narinia
El león, la bruja y el armario.
Género: RPG
Desarrolladora: Griptonite Games
Distribuidor: Buena Vista Games
Número de Jugadores: 1
Lanzamiento: Próximamente





Tras la estela de la saga Harry Potter, otra serie de películas de fantasía y aventuras se estrenará próximamente en las salas de cine de todo el mundo. Basada en los libros infantiles de Clive S. Lewis, Las Crónicas de Narnia forma una trilogía cuya primera entrega es la que hoy nos ocupa.

La historia narra las aventuras de tres hermanos que accidentalmente descubren en un armario la entrada a un mundo paralelo. A partir de ese momento sus vidas cambiarán por completo, ya que se verán implicados en una lucha por cambiar el destino del mundo de Narnia.

La versión jugable del cuento toma la forma de un Action RPG con personajes poligonales sobre fondos prerrenderizados. El desarrollo parece en principio el típico "habla con un personaje, completa una misión, camina hasta el siguiente objetivo".





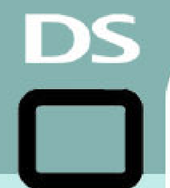


Sin embargo, la necesidad de tener que combinar las habilidades de los tres protagonistas (y del resto de personajes jugables) aportará mucha más variedad a un género tan recurrido.

Ya no falta mucho para que podamos comprobar si estamos ante otro juego que intenta beneficiarse de una película taquillera o si tiene suficiente calidad por si mismo como para alzarse hasta uno de los puestos de honor del catálogo de la consola.

Locke





preview

Lunar: Dragon Song



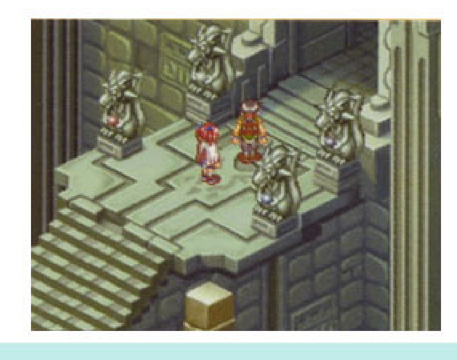
Título: Lunar: Dragon Song
Género: RPG
Desarrolladora: Game Arts
Distribuidor: Ubisoft
Número de Jugadores: 1
Lanzamiento: Próximamente

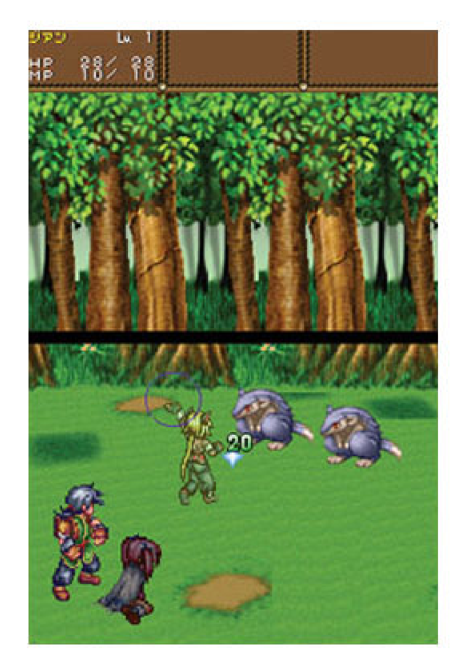


primera impresión



Allá por el 1992 nació en Mega CD "Lunar: The Silver Star". Este RPG nos ponía en la piel de Alex, que junto con sus amigos se veía envuelto en una titánica aventura. Tanto este primer Lunar como su secuela "Eternal Blue" se hicieron un hueco en los hogares de los amantes de los juegos de rol por turnos, gracias en gran medida a su historia (tremendamente elaborada) y a su diseño plagado de detalles. Sin embargo, ambos títulos pasaron a ser considerados juegos de culto imprescindibles una vez lanzados en forma de remake para Playstation y Saturn en 1999.

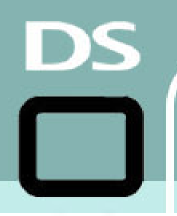


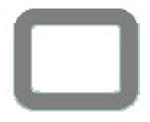




La saga Lunar dio el pequeño salto a las plataformas de Nintendo con "Lunar Legend", una modesta aunque eficaz conversión del primer "Silver Star" para GBA en el 2002.
Pero los seguidores de la saga seguíamos ávidos de noticias sobre una posible continuación de la historia de Lunar.

Surgieron algunos rumores de que el esperadísimo Lunar 3 podría estar siendo desarrollado para la nueva portátil de Nintendo. Dichos rumores no andaban desencaminados ya que en realidad había una entrega completamente nueva en desarrollo para nuestras DS, aunque no se trataba de la tercera parte sino de una precuela.
Así pues, este "Lunar: Dragon Song" se sitúa 1000 años antes de los hechos de "The Silver Star" con una nueva historia que descubrir.





Lunar: Dragon Song

A priori, el juego presenta grandes cambios con respecto a las entregas clásicas de la saga y sus respectivos remakes, siendo los más llamativos que el grupo de personajes constará de 3 miembros en lugar de los 5 habituales, que correr por el mapeado nos drenará la salud o la posibilidad de atraer a los enemigos que derrotemos al lado de la luz y evitar que nos ataquen en el futuro. Por lo demás, nos encontramos ante un juego de rol por turnos como los que ya estamos acostumbrados a ver, con varios personajes e innumerables habilidades para utilizar a lo largo de cientos de batallas y algunos espectaculares combates contra los jefes finales.

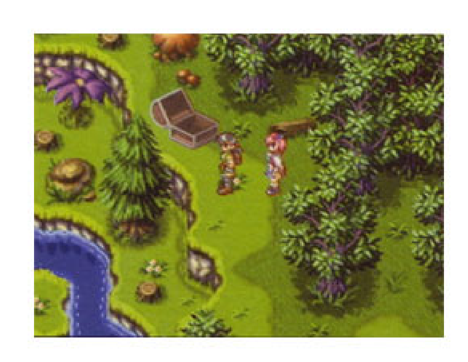
Este "Lunar: Dragon Song" hace uso de las 2 pantallas de la DS, utilizándose la inferior a modo de menú durante el juego propiamente dicho o ambas pantallas simultáneamente durante las batallas, haciendo distinción entre enemigos normales y voladores (imposibles de alcanzar excepto con ataques a distancia).



Además, podremos utilizar el micrófono de la consola durante los combates para ordenar a nuestro equipo que huya. Por si esto fuera poco, tendremos la posibilidad de combatir en "el coliseo" contra otros amigos que tengan el juego para ganar determinados items y de paso comprobar quién tiene el equipo más fuerte mediante la conexión inalámbrica.

En definitiva, nos encontramos ante una nueva aventura de Lunar, lo que supone una gran noticia para los aficionados a los RPGs. Una historia trepidante que dará juego durante horas, novedades en el sistema de batallas y la posibilidad de combates multijugador son las grandes bazas de este juego que se ve ligeramente enturbiado por un apartado técnico que no luce tanto como podría y un sistema de juego que puede resultar un poco monótono. En cualquier caso, ya se trata de una realidad que este juego será publicado en Europa y esta es una gran noticia que contribuirá a engordar el escaso catálogo de juegos de rol para nuestras portátiles de 2 pantallas.









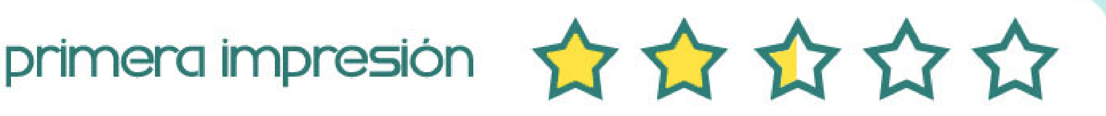


Scooby Doo! Unmasked

ficha

Título: Scooby Doo! Unmasked
Género: Plataformas
Desarrolladora: A2M
Distribuidor: THQ
Número de Jugadores: 1
Lanzamiento: Próximamente





¡El perro más asustadizo de todos los tiempos ha vuelto a las videoconsolas!

Y esta vez ha hecho su aparición en Nintendo DS con un juego de plataframas y acción en 3D con desarrollo lateral en dos dimensiones (sí, otro, como los Increibles, Viewtiful Joe, etc).

con una línea argumental idéntica que en sus versiones mayores, Scooby Doo tendrá que vestirse, también en nuestra DS, de ninja, murciélago o arquero para ir haciéndose camino a lo largo de los escasos niveles que contendrá el juego. También en DS habrá un disfraz exclusivo de científico, con el cual podremos usar la pantalla táctil para jugar algún minijuego y conseguir así pistas para nuestra investigación.
También utilizaremos la pantalla táctil con esas pistas, que podremos limpiar para descubrir inscripciones, o romper para descubrir cosas en su interior.

El juego hace gala de unos gráficos muy llamativos y coloristas, y unas animaciones muy fluidas, y algunos de los escenarios, como un castillo medieval o un circo, están muy bien conseguidos.

Lástima que el juego se haga algo repetitivo, aún con la posibilidad de descubrir pistas y cambiar los trajes (cada uno con habilidades distintas), el hecho de que haya muy poca variación de enemigos y de que los escenarios sean cortos, le resta bastante interés.

Un juego que seguro gustará y divertirá a los más pequeños y a los que no se manejen bien con las consolas... aunque no te durará mucho más de 2 horas a nada que controles un poco del tema.

Chava

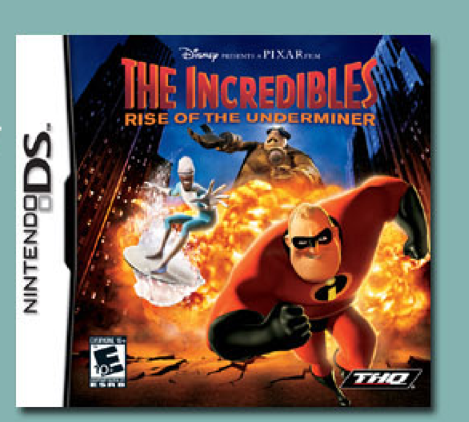




Los Increíbles 2



Título: Los Increíbles 2, Rise Of Underminer
Género: Plataformas
Desarrolladora: Helixe
Distribuidor: THQ
Número de Jugadores: 1-2
Lanzamiento: Próximamente





¿Quién no conoce todavía a esta peculiar familia de superhéroes?

La factoría Pixar se está convirtiendo en el rey Midas del cine de animación, y es que todo lo que toca se convierte en oro.
Aprovechando el desenlace abierto de la película 'Los Increíbles', se ha lanzado 'Los Increíbles 2: Rise Of the Underminer' para la totalidad de plataformas.

A nuestra DS ha llegado en forma de... ¡sorpresa! Otro plataformas 3D con desarrollo lateral. En éste controlarás a Mr. Increíble y a su colega Frozono (alternando entre uno u otro cuando se desee) a través de 3 zonas distintas (una gruta, una caverna helada y una fábrica).
El planteamiento es sencillo y los gráficos tienen buena pinta, aunque se presume algo corto y repetitivo.





Las funciones especiales de la DS serán más bien escasas, limitándose a mostrar los ítems, punuación y otras estadísticas en la pantalla inferior.
Una de las opciones interesantes podría ser el multijugador cooperativo, aunque será multi-tarjeta, lo que le resta interés.

Chava





¿CÓMO PUNTUAMOS?

En DSMagazine os ofrecemos toda la información que tenemos y te la mostramos al comienzo de cada review en una sencilla ficha técnica, así sabrás a simple vista los datos más importantes del juego que estamos analizando.

Para puntuar valoramos ...

- Gráficos: Nos orientamos tanto en el aspecto grafico del juego como en su fluidez y fialdad al contexto del juego.
- Sonido: Comprobamos la calidad de sonido tanto en musicas como en efectos sonoros.
- Jugabilidad: Ponemos a prueba el control y comprobamos lo adictito que es el juego.
- Duración: Analizamos tanto la duración como si se incluyen modos de juego que alarguen la vida del juego.

Orientándonos en la clasificación de los diversos apartados y en los aspectos mas destacados realizamos una puntuación global. La puntuación global no tiene porque ser la media aritmética.

Ademas os comentamos brevemente los aspectos mas y menos destacados de cada juego.

La calidad de cada juego:

1, 2 ó 3 Puntos
Ni lo toques. Si alguien te lo quiere vender, ¡evítalo!. Ni en tus peores pesadillas encontraras algo así.

4 ó 5 Puntos
No es que no sea bueno, tiene buenas intenciones pero no las sabe transmitir.

6 Puntos
Buenas ideas, gráficos aceptables y un aspecto bastante bueno que no defraudará en conjunto aunque no destacara como el mejor de su genero.

7 Puntos
No te lo pienses demasiado, estás ante un juego que cumple bien su cometido, no es que sea un juego excelente pero te gustará.

8 Puntos:
Grandes dosis de diversión que te harán disfrutar como nunca. Pocos alcanzaran esta nota, y si lo hacen es por algo.

9 ó 10 Puntos:
Roza la perfección en todos los apartados, ofrecerá lo más innovador del momento, en definitiva, lo mejor del genero.

KIRBY: EL PINCEL DEL PODER

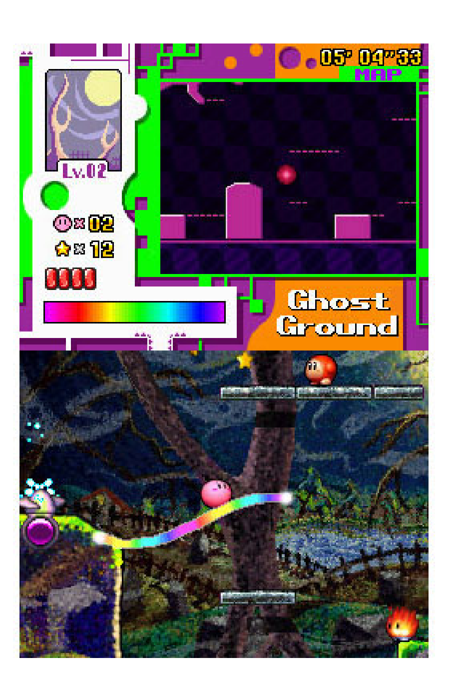
ficha técnica



Compañía: NINTENDO
Desarrollador: HAL STUDIOS
Tipo de juego: PLATAFORMAS
Idiomas: ES
Jugadores: 1
Multijugador: -

Precio: 39,95 €
A la venta: YA A LA VENTA





Pese a haber sido anunciado anteriormente al lanzamiento de la consola y de llevar ya cerca de ocho meses triunfando en Japón, es ahora cuando la pelota rosa de Nintendo se ha decidido a rodar hasta nuestro continente para deleite de niños y mayores. ¿Ha merecido la pena la espera?

Rotundamente, sí.

Kirby: El pincel del poder es un juego que recupera el género más prolífico de la década de los 90: el plataformas 2D, que tanto se echa en falta desde la llegada de la revolución poligonal.
Sin embargo no estamos ante un paso atrás en la evolución, ya que gracias a las características únicas de Nintendo DS volvemos a encontrarnos con una reinvención de un género ya de por si genial.

Al más puro estilo Yoshi: Touch & Go, sólo dispondremos de la ayuda de los trazos de nuestro "pincel mágico" (el stylus, por si alguien lo duda) para realizar todas las acciones posibles. Sin embargo, este título corrige el defecto mas criticado del arcade del dinosaurio: la ausencia de un modo historia. Kirby cuenta con nada menos que siete mundos de tres fases cada uno, incluyendo curiosos jefes finales, objetos especiales y mucha, mucha exploración.

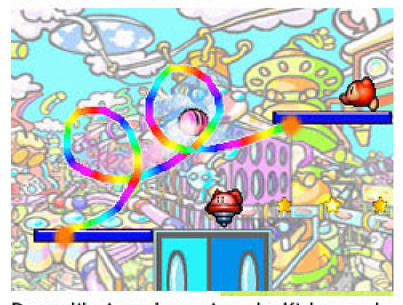




STYLUS DEL PODER



La pantalla superior sirve de escasa ayuda durante el juego, mostrando un mapa algo confuso...



Pero dibujar el camino de Kirby en la táctil, no tiene precio!!!



KIRBY:
EL PINCEL DEL PODER

GRÁFICOS:

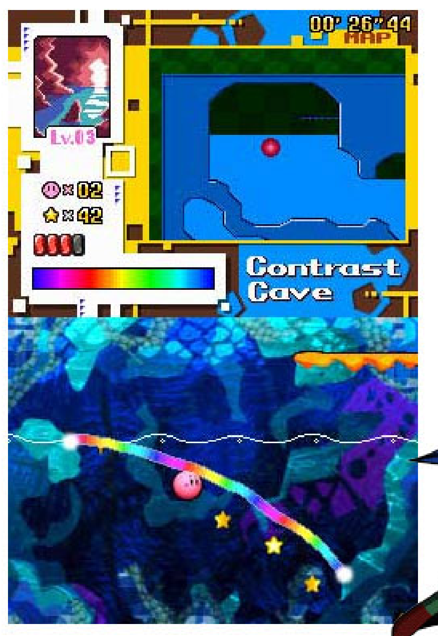
Gráficos bidimensionales y simplistas, cumpliendo con el estilo que ha marcado la saga desde sus orígenes. Los escenarios son absolutamente coloristas con unos fondos dignos de mención por su excelente diseño y detalle. Los personajes y enemigos son pequeños y sin demasiados cuadros de animación, pero hay bastante variedad como para que no nos cansemos muy rápido de verlos.

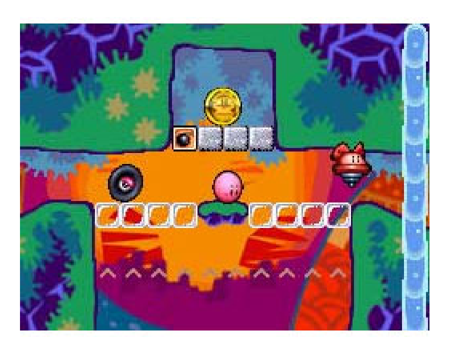
Aunque el juego tiene algunos efectos curiosos y bien realizados, no pasará a la historia por ser el que exprima al máximo la consola. Con todo y con eso, pinta bastante resultón.

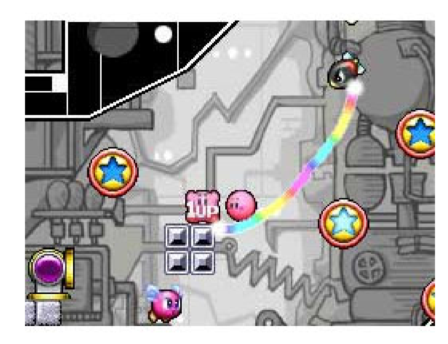
SONIDO:

Las melodias de la saga han sufrido una ligera evolucion acorde con los tiempos que corren. Con un ritmo rapido y pegadizo se meteran en nuestra cabeza y a los pocos minutos estaremos tarareando alegremente mientras guiamos a Kirby por el escenario. Los efectos, muy en la linea de Nintendo, ambientan sin molestar.









JUGABILIDAD:

Es aqui donde se encuentra toda la chicha de este titulo "only for Nintendo DS". El stylus sera todo lo que necesitemos para controlar este juego, desde el menú hasta el ultimo nivel. Y no es porque nos encontremos ante un juego sencillo de manejar; todo lo contrario, la amplia variedad de posibilidades hara que necesitemos tiempo y practica para poder realizar verdaderas virguerias con nuestro protagonista.





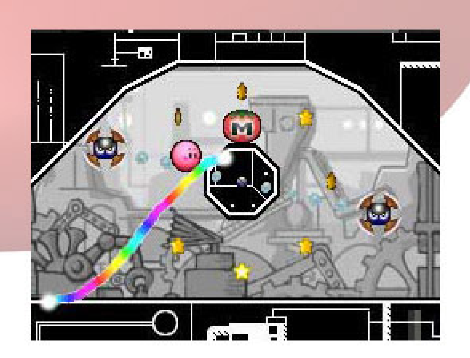
KIRBY: EL PINCEL DEL PODER

La mecanica consiste en dibujar lineas por donde Kirby se desplazara con un pequeño impulso, ya que actuan como pequeñas cintas transportadoras. Tocando a Kirby conseguiremos que realice un ataque que durante un pequeño lapso de tiempo le catapultara hacia delante arrasando con todo enemigo que ose interponerse en su camino; si por el contrario tocamos a un enemigo, el efecto conseguido sera aturdirle durante un momento; y si lo hacemos sobre un bloque con el dibujo de una estrella lo haremos desaparecer de la pantalla, abriendo nuevas rutas por donde avanzar. Sin embargo la cosa no acaba aqui: movimientos especiales como los loopings que nos lanzaran a una velocidad pasmosa, poderes especiales que nos dotaran de nuevas formas y habilidades, items de lo mas variado y elementos interactivos en los escenarios haran que este juego quede bien lejos del tipico avanza y mata de toda la vida.



DURACION:

En principio los 21 niveles pueden hacerse cortos y faciles, pero por fortuna la cosa no termina con ellos. Tendremos que explorar a fondo cada uno para encontrar las 3 monedas que nos permitiran comprar todo tipo de extras en la tienda del juego, que van desde nuevos colores para nuestros trazos hasta nuevos personajes con los que jugar. Tambien, a medida que avancemos iremos desbloqueando retos que esta vez si que exigiran llevar al limite todas nuestras habilidades con el manejo del juego. Por cada nivel tendremos un contrarreloj y un modo en el que tendremos que llegar al final gastando el minimo de tinta posible. Realmente dificil y divertido, y que hara que la vida del juego aumente considerablemente hasta lograr conseguir el 100%.



CONCLUSION:

Otro juego mas que demuestra que Nintendo DS es diferente. Divertidisimo y unico, Kirby es un juego que todo el mundo deberia probar, especialmente aquellos que se quedaron con ganas de mas tras Yoshi: Touch & Go. Genial.

Locke

análisis

GRÁFICOS	6,5
SONIDO	7,5
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	8

TOTAL 8,5

- El control totalmente táctil.
- Todos los desafios y extras.

- Poco uso de la pantalla superior.
- No hay modo multiplayer.

ficha técnica



Compañía: SEGA
Desarrollador: SONIC TEAM
Tipo de juego: PLATAFORMAS
Idiomas: ES/PT/IT
Jugadores: 2
Multijugador: DESCARGA

Precio: 49.90€
A la venta: YA DISPONIBLE

JEFES 3D



Acción asegurada durante las batallas contra los jefes.



Además durante éstas, los gráficos pasan a las 3Dimensiones.

SONIC RUSH



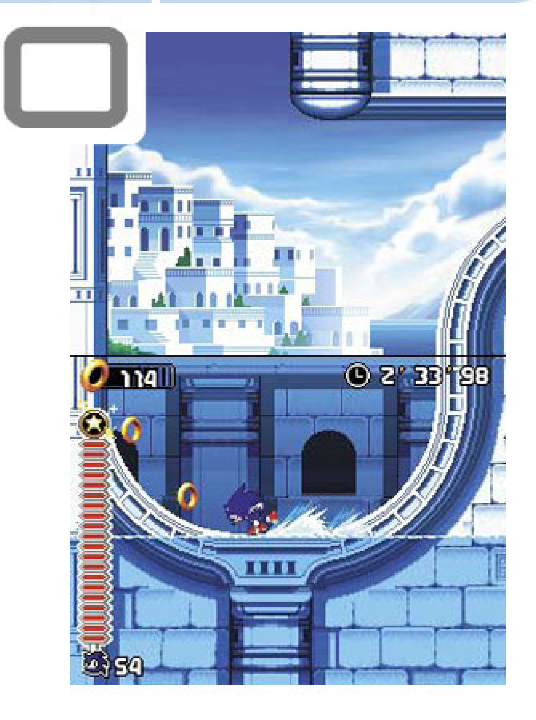
El erizo azul ha vuelto y, olvidados los rencores del pasado, vuelve a correr a velocidades de vértigo por las pantallas de una consola de Nintendo. Lo que en un principio era impensable se convirtió en realidad cuando Sega se transformó en una empresa de Software y el Sonic Team comenzó a desarrollar para Nintendo. Fruto de esta colaboración, nacieron una serie de títulos protagonizados por el carismático personaje que pasó a convertirse en la figura más representativa de Sega en los días de Master System. Además de algunos juegos para GameCube (incluídas las conversiones de los Sonic Adventure que nacieron en la ya difunta Dreamcast) apareció para GBA la saga Sonic Advance, que con 3 títulos volvía a la jugabilidad clásica de los antiguos juegos de Sonic de Megadrive en 2D con escenarios cargados de loopings, anillos, trampolines y mucha, mucha velocidad. Aunque no eran malos juegos, los Sonic Advance supusieron una pequeña decepción para los seguidores del erizo, que habían esperado muchos años antes de ver otro título de Sonic en 2D. Sonic Rush toma el testigo de los juegos para GBA y los supera en todos los aspectos. Esta vez sí, Sonic ha vuelto con la calidad de los juegos que lo convirtieron en un mito.

Una vez más, el Doctor Eggman está planeando algo pero ahora no está solo. Su malvado alter ego de otra dimensión, Eggman Nega, pretende abrir una brecha en el contínuo espacio-tiempo y para ello ha robado las Sol Emeralds. Nuestra tarea será ayudar a Sonic y Blaze (una gata procedente de la dimensión de Eggman Nega) a recuperar las esmeraldas y salvar ambos mundos.

Sonic Rush conserva la esencia de los viejos juegos del erizo en 2D, aunque incluye algunos aspectos nuevos. Se trata de un plataformas con grandes



SONIC RUSH



escenarios por los que desplazarnos a gran velocidad, desafiando la gravedad corriendo por muros verticales y loopings o saltando enormes distancias. El juego tiene lugar en todo momento en las dos pantallas simultáneamente, lo que quiere decir que un gran salto nos lleva a la pantalla de arriba de manera fluída y natural. Lo que en un principio puede resultar algo mareante, se trata de una muy buena opción para aprovechar las dos pantallas y dota a los escenarios de mayor profundidad y más posibilidades. Como de costumbre, los anillos tienen una gran importancia. Al ser golpeados por un enemigo o recibir daño (por ejemplo, al tocar unos pinchos) perderemos todos los anillos que hubiésemos recogido hasta el momento, viéndolos esparcidos a nuestro alrededor. Si recibimos un impacto sin estar en posesión de ningún anillo, perdemos una vida.

Sonic conserva las habilidades de siempre como saltar o hacerse bola pero además puede utilizar un nuevo poder que le proporciona un impulso para ganar rápidamente velocidad o derrotar enemigos. El uso de este nuevo poder consume la barra indicadora que aparece en la parte izquierda de la pantalla por lo que tendremos que usarlo con moderación. Las viejas pantallas de objetos vuelven a hacer aparición pero en esta ocasión contienen potenciadores para la barra de energía en vez de anillos, ademas de invulnerabilidad, burbuja protectora, etc. El juego mantiene además una característica que ya se incluía en los títulos de GBA: la posibilidad de realizar trucos en el aire durante un salto permitiéndonos alcanzar grandes puntuaciones y rellenar nuestra barra de energía. El juego está dividido en siete zonas, consistentes en dos pantallas y un jefe final cada una. Las batallas contra los jefes fina-

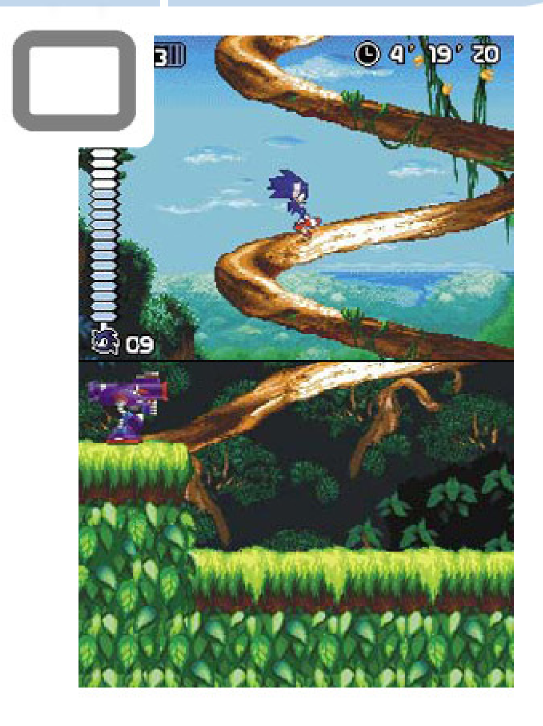


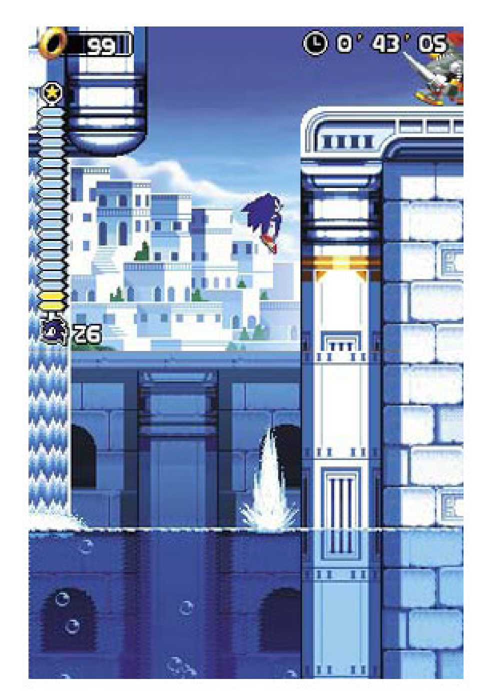


les tienen lugar en espectaculares escenarios tridimensionales en los que tendremos que medirnos con los inventos del malvado doctor. Al finalizar cada pantalla recibiremos un rango dependiendo de nuestra puntuación (tiempo, anillos obtenidos, etc.) lo que le da al juego mayor rejugabilidad, porque conseguir el rango S en cada pantalla es todo un reto. Además, una vez desbloqueada Blaze, el juego nos da la opción de seleccionar el personaje jugable entre la gata o Sonic. Ambos personajes deben recorrer las mismas zonas (aunque en distinto orden) siguiendo su propia historia y encontrándose por el camino con varios personajes del universo de Sonic, como Tails, Knuckles o Amy. Su control no varía en ningún aspecto aunque el modo de conseguir esmeraldas es diferente para cada uno de ellos. El hecho de que ambos personajes tengan las mismas habilidades es uno



SONIC RUSH







Accesorios como esta original correa se han puesto a la venta con la salida del juego al mercado. De momento solo para Japón y para fans incondicionales de Sonic.

de los puntos negros del juego, ya que nos obliga a pasar por las mismas zonas repitiendo la misma pantalla. Un cambio significativo en las habilidades de Blaze le habría dado a cada zona un enfoque diferente dependiendo del personaje, alargando considerablemente la vida del título. En cualquier caso, es necesario completar el juego con ambos personajes para poder ver los tres finales posibles. Para poder completar el juego al 100% es necesario conseguir las catorce esmeraldas (una por cada zona y personaje) y aquí es donde se halla la diferencia real entre ambos. Blaze obtiene las esmeraldas automáticamente al completar cada zona, luego una vez alcanzado el final tiene todas las gemas en su poder, mientras que Sonic tendrá que encontrar las diferentes puertas en cada zona y acceder a una fase especial. Las fases especiales nos ofrecen una perspectiva tridimensional del erizo, al que tendremos que manejar con la pantalla táctil para conseguir un determinado número de anillos en una loca carrera. Estas pantallas especiales le dan un poco de variedad al juego y el control con el stylus es realmente intuitivo ¡Todo un acierto!

Por otra parte, el juego incorpora un modo Batalla para correr contra un amigo con un sólo cartucho.

Técnicamente, el juego luce muy bien. Sonic se mueve a una gran velocidad por escenarios cargados de detalles, con algunos elementos modelados en 3D. Además, las luchas contra los jefes y las pantallas especiales aportan frescura con sus escenarios tridimensionales al desarrollo habitual. Es una lástima que el apartado sonoro no esté a la altura. Los efectos cumplen con su cometido pero el apartado se ve enturbiado por una desafortunada selección de melodías. En cada zona nos veremos asaltados por una música horrible y machacona que os hará bajar el volúmen de vuestras DS al mínimo.

En el apartado jugable, nos encontramos ante un Sonic como los de toda la vida pero con algunas diferencias. El añadido de la posibilidad de impulsarse gastando energía propicia nuevas situaciones y nos evita utilizar el pesado movimiento de agacharnos y rodar para remontar cuestas empinadas. Los trucos en el aire no dejan de ser meramente anecdóticos pero será necesario dominarlos para conseguir buenos rangos en cada pantalla. Además, el juego está planteado un poco más como un plataformas tradicional y un poco menos como un Sonic. Nos encontraremos con más saltos sobre el vacío o zonas en las que hay que eliminar a todos los enemigos para continuar en

SONIC RUSH





vez de pulsar hacia adelante continuamente lo que lo convierte en un juego más dificil de lo habitual. Las batallas contra los enemigos finales son originales y en algunos casos lo suficientemente duras para mantenernos picados frente a la consola.

Sumando las siete zonas para los dos personajes, las esmeraldas de Sonic, los rangos en cada pantalla y el modo multijugador nos queda un juego bastante largo en su género.

En definitiva, nos encontramos ante un buen juego de Sonic y lo más cercano a los grandes títulos de la época de Megadrive. Escenarios muy variados y situaciones muy bien pensadas harán las delicias de los amantes del erizo azul y las plataformas en general. Los juegos en dos dimensiones todavía tienen mucho que decir y este título es otra prueba de ello.

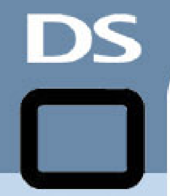
Peder

análisis

GRÁFICOS	8
SONIDO	7
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	7.5
TOTAL	**8**

- Sonic ha vuelto
- Las fases especiales y los jefes finales
- Más dificil que otros títulos del erizo

- La cargante música
- Blaze y Sonic tienen las mismas habilidades



review

ficha técnica

YU-GI-OH!
NIGHTMARE TROUBADOUR



Compañía: Konami
Desarrollador: Konami
Tipo de juego: Cartas ROL
Idiomas: ES
Jugadores: 1-2
Multijugador: Multi Tarjeta

Precio: 39,95 €
A la venta: YA A LA VENTA





JUEGA TUS CARTAS


Arriba tendremos las animaciones de las batallas (en 3D y 2D)



Y abajo tendremos la partida de cartas, con una interfaz táctil muy cómoda.

Yu-Gi-Oh! ya ha tenido anteriormente varias apariciones en videojuegos, pero todavía le faltaba aparecer en nuestra consola. En esta entrega disponemos de nuestro Stylus para hacer más fácil el manejo de nuestro tablero y nuestra baraja. Todas las acciones que realicemos durante el juego podrán ser llevadas a cabo con este tipo de control, desde movernos por el mapa para buscar rivales hasta manejar monstruos para derrotar a nuestro rival.

Nos ponemos en el papel de un participante del torneo organizado por Seto Kaiba y su empresa. Debemos ir derrotando a nuestros enemigos uno tras otro para ir acumulando experiencia, dinero y subiendo puestos en el torneo.

Gracias a la experiencia que ganemos, iremos subiendo niveles que servirán para poder usar mejores cartas en el futuro. Además, tras cada combate y dependiendo de lo bien que hayamos jugado, recibiremos dinero que podremos canjear por sobres de cartas para ir mejorando nuestra baraja.

No os preocupéis si nunca antes habéis jugado a Yu-Gi-Oh! Porque en este juego han pensado en los novatos.
En la tienda del pueblo nos encontraremos con el abuelo de YuGi, que nos enseñará las nociones básicas y todas las reglas con ejemplos prácticos.







YU-GI-OH!
NIGHTMARE TROUBADOUR

Si sois expertos jugadores, os sentiréis cómodos con Nightmare Trobadour porqué es la segunda edición del juego que incluye todas las reglas oficiales, tanto las cartas prohibidas como las restringidas. Además, si nos gustan los retos, en la tienda encontraremos los puzzles que son una especie de retos que nos darán dinero y experiencia al completarlos.

Para ir avanzando, debemos completar ciertos eventos que pueden ser bastante difíciles de descubrir porque en muchas ocasiones no te dirán que tienes que hacer. Además algunos de estos eventos transcurren de día o de noche únicamente, ya que en el juego ira transcurriendo la hora del día y se irá pasando del día a la noche y viceversa. Por ejemplo, por las noches en las calles aparece gente que no aparece de día.

Debemos ir buscando por todo el mapa para encontrarnos a rivales con los que combatir, si vemos que nuestro indicador va cambiando de color es que hay algún enemigo cerca al que poder machacar. Una vez hablemos con él pasaremos al combate.

En los combates, como ya he comentado antes todo se manejará con el Stylus (aunque los jugadores clásicos podrán seguir utilizando la cruceta y los botones).



Nosotros tenemos un mazo que iremos construyendo con las cartas que nos toquen en los sobres. El objetivo principal del combate es atacar al rival con nuestros monstruos para quitarle toda la vida y así ganar.



En combate en la pantalla táctil, veremos el tablero de juego con todas las cartas en él y las opciones a la izquierda (invocar, rendirse, atacar...) mientras que en la pantalla superior veremos también el tablero pero en 3D y todos los monstruos representados incluso con movimiento. Además, en algunas ocasiones, con los enemigos grandes o importantes veremos sus invocaciones en un pequeño video con efectos que amenizará el combate.





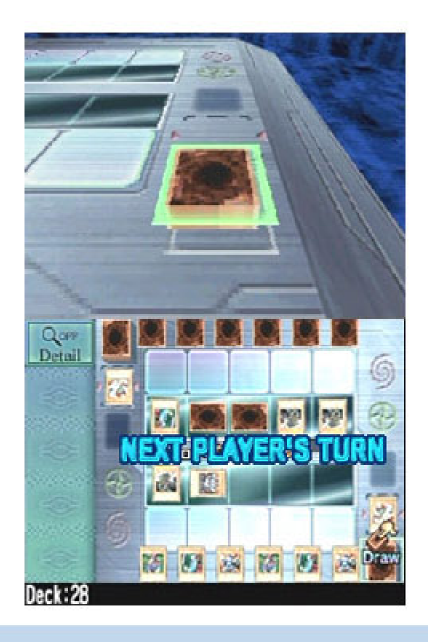
YU-GI-OH!
NIGHTMARE TROUBADOUR

Por si fuera poco todo esto, el juego nos permite combatir contra otro amigo vía Wifi. Cada uno podrá elegir uno de sus mazos que tiene en el juego para luchar contra el rival. Sin duda, es una opción muy interesante si podemos explotarla con nuestros amigos.

Por último, comentar que el juego es bastante largo, además una vez acabemos el modo historia podremos seguir luchando para ir mejorando nuestro mazo.

Gráficos

Las zonas como la Tienda o tu casa están representados en 3D además de los enemigos en el combate y los videos que se reproducen con las invocaciones. Se le puede echar en cara el que nuestro personaje esté representado por un "monigote" en el mapa y que hace falta aumentar las cartas para ver bien su descripción.

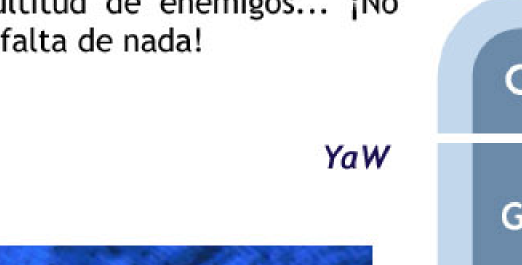


Sonido

Las melodías están muy bien, acompañan el ritmo de los combates y la búsqueda de rivales. Además los efectos sonoros están muy logrados, tanto los gritos de los monstruos como los efectos de las cartas.

Jugabilidad

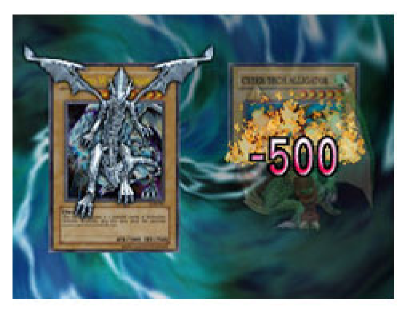
Todo controlable con la pantalla táctil o con cruceta si lo prefieres. Retos complicados para cuando te aburras, tutoriales para aprender a jugar, multitud de enemigos... ¡No le falta de nada!



YaW









análisis

GRÁFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	7

TOTAL 7

- Reglas oficiales del juego de cartas
- Duración considerable
- El modo Puzzle

- No poder ver las descripciones siempre que quieras
- El tener que "adivinar" las siguientes pruebas



NFS: MOST WANTED

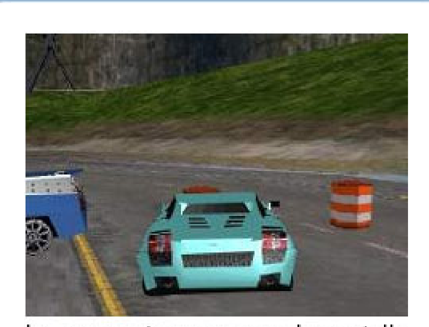
ficha técnica



Compañía: EA
Desarrollador: EA
Tipo de juego: CONDUCCIÓN
Idiomas: ES
Jugadores: 1-2
Multijugador: Multi Tarjeta

Precio: 44,95 €
A la venta: YA A LA VENTA

A CONDUCIR



La carrera transcurre en la pantalla superior.



Como en todos los juegos de carreras de DS, abajo tendremos el mapa y demás información de interés.

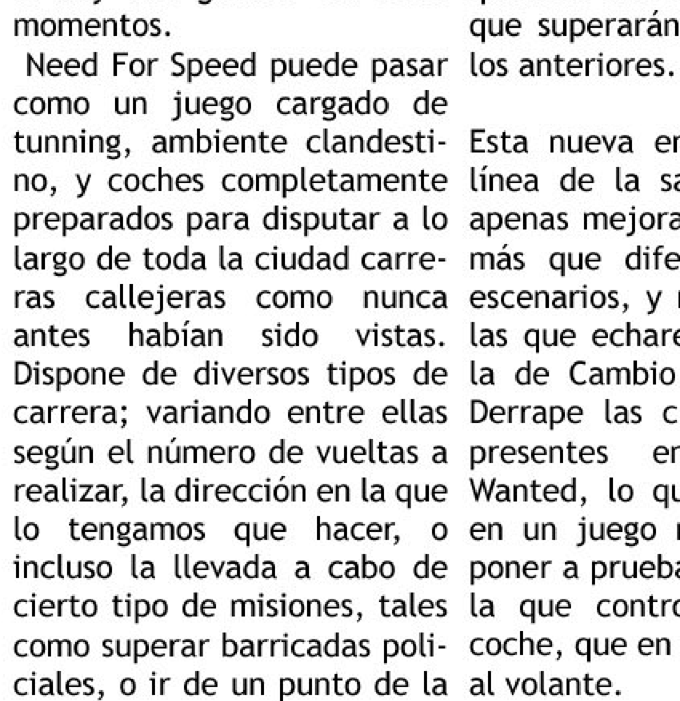


Abróchense los cinturones, porque llega de la mano de Electronic Arts una nueva entrega de la que se está convirtiendo en la saga más popular de carreras callejeras: Need For Speed Most Wanted. Manteniendo el estilo de su anterior título, llega quemando neumáticos al mercado, pero a pesar de todo, pasando bastante desapercibido tras la sombra de Mario Kart, el que es sin duda el rey del género en estos momentos.

Need For Speed puede pasar como un juego cargado de tunning, ambiente clandestino, y coches completamente preparados para disputar a lo largo de toda la ciudad carreras callejeras como nunca antes habían sido vistas. Dispone de diversos tipos de carrera; variando entre ellas según el número de vueltas a realizar, la dirección en la que lo tengamos que hacer, o incluso la llevada a cabo de cierto tipo de misiones, tales como superar barricadas policiales, o ir de un punto de la ciudad a otro en un tiempo menor al determinado.

Cada vez que realices satisfactoriamente una misión o ganes una carrera, podrás conseguir puntos y mejoras para tu coche; de modo que podrás aumentar su rendimiento, y cambiar su aspecto externo, como en todo juego basado en el tunning que se precie. También podrás -como de costumbre- adquirir nuevos automóviles que irás desbloqueando a lo largo del juego, que superarán en potencia a los anteriores.

Esta nueva entrega sigue la línea de la saga, sin añadir apenas mejoras a la anterior, más que diferentes coches, escenarios, y misiones; entre las que echaremos de menos la de Cambio de marcha, o Derrape las cuales no están presentes en NFS: Most Wanted, lo que lo convierte en un juego más basado en poner a prueba la velocidad a la que controlamos nuestro coche, que en nuestra técnica al volante.





NFS: MOST WANTED

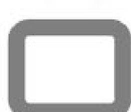
Sin embargo, sigue en pie el divertido modo de Eliminación, en el cual el último en cruzar la meta de cada vuelta, queda fuera de la carrera. Cada vez que corremos suele ser de forma diferente, variables como la densidad de tráfico, el nivel de nuestros oponentes, el número de ellos, la cantidad de vueltas que damos al circuito, y en que sentido lo hacemos, o la frecuencia de aparición de policías que interfieran nuestro camino, hacen de cada carrera única. De esta manera, tendrás que ir mejorando tu técnica de evasión a la policía, y aumentando así tu reputación en los suburbios urbanos.
Conforme tu popularidad vaya creciendo, podrás ir esca lando posiciones en la Lista Negra donde se sitúan los corredores más temidos de la ciudad.

Gráficos

A través de un estilizado interfaz gráfico que compone los menús, podemos acceder a carreras por diversos circuitos, los cuales si bien son diferentes entre sí, básicamente se componen de los mismos elementos. Una mayor variedad de ellos sería sin duda un punto muy positivo para el juego. A su vez, las texturas de los paisajes están bien conseguidas, y se ha logrado, en gran parte, solucionar el problema de la aparición repentina de edificios que se producía en NFSU2, aunque en contadas ocasiones también suceda en esta última entrega.

Los coches , aunque con un aceptable modelado 3D, dejan bastante que desear si entramos en comparaciones con su antecesor, así como los automóviles que toman parte en el tráfico dando vida al escenario y sus texturas, o la conseguida sensación en su iluminación a lo largo de la carrera.
Si bien al principio la sensación de velocidad que adquirimos a lo largo del juego puede dejar que desear, es cierto que conforme vayamos consiguiendo mejoras para el rendimiento de nuestro automóvil, el ritmo de las carreras irá alcanzando cada vez un ritmo más aceptable,



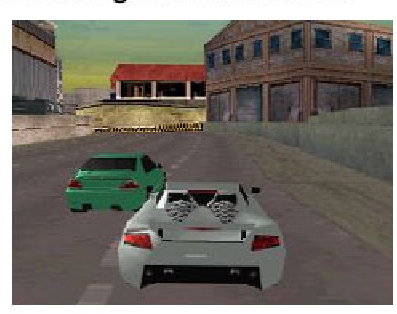


NFS: MOST WANTED

que finalmente se queda en eso, pues disponemos en el catálogo de Nintendo DS de juegos que lo superan en este sentido. Destaca que, a diferencia de otros, la mayoría de los circuitos se componen de gran cantidad de planos inclinados, que también se adecuan en mayor o menor grado al control del automóvil en cada caso. Un detalle que cabe resaltar, presente también en su anterior entrega, es la capacidad de mostrar vinilos creados por el propio jugador a través de la pantalla táctil en la textura del coche, una interesante capacidad que se extiende cada vez más entre este tipo de títulos.

Sonido

El juego cuenta con un limitado repertorio de música y efectos para reproducir mientras conducimos, lo que hace que en ocasiones llegue a resultar monótono. Si bien es cierto que cuenta con detalles tal y como que un coche pite cuando pasemos rozándolo, la mayoría de las veces cuenta con un pequeño fallo; lo hace con un pequeño retardo, que le quita un notable realismo a la situación. Por esto, podemos juzgar el sonido como el punto negativo del título.



Jugabilidad

El control del coche puede resultar algo complicado al principio, pero una vez se mejora el rendimiento y la manejabilidad del coche, se adquiere un muy buen control sobre él.
La duración se puede clasificar como intermedia, puesto que aunque el número de circuitos del que disponemos es algo limitado, la gran variedad de misiones que debemos hacer en ellos le hace tomar un valor positivo en el asunto. A su vez, podremos disfrutar de un modo multijugador con un solo cartucho, dotándo de una larga vida al juego. La pantalla táctil, así como demás funciones especiales de Nintendo DS, podrían verse mucho más explotadas, pero en este tipo de juegos de coches quizá no se haya encontrado aún la mejor manera de hacerlo, pues en este caso solo son destinadas a detalles como manejar el menú, o diseñar nuestros vinilos o logos. En resumen, un juego más basado en la evasión policial que en las carreras clandestinas propiamente dichas, como su antecesor, aunque eso sí, con un estilo totalmente propio de Need For Speed, que dejará un buen sabor de boca a los amantes del género.

*wOw_*

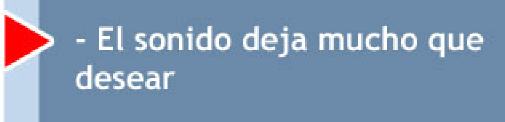


análisis

GRÁFICOS	7
SONIDO	3
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	7

TOTAL 6,5

- Buen acabado gráfico
- Gran duración de cada circuito



- El sonido deja mucho que desear



PAC'N ROLL

ficha técnica



Compañía: NINTENDO
Desarrollador: NAMCO
Tipo de juego: ARCADE
Idiomas: ESPAÑOL
Jugadores: 1
Multijugador: -

Precio: 39,95€
A la venta: YA DISPONIBLE

CONTROL STYLUS



En la pantalla superior veremos el recorrido que realiza



En la inferior, utiliza el stylus para controlar a pacman

Pac-Man y sus amigos han sido víctimas de un hechizo que les ha privado de todas sus extremidades. Para volver a la normalidad, la única alternativa que tendrá nuestro amarillo amigo será rodar por todo el mundo hasta encontrar la manera de volver a la normalidad.

Así arranca esta aventura del inagotable comecocos, esta vez en un mundo completamente tridimensional y con una mecánica de juego totalmente diferente a todo lo visto hasta ahora. ¡Saca tu stylus y prepárate para girar!

GRÁFICOS

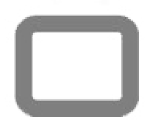
Bellos y variados entornos 3D nos envolverán durante nuestra aventura. A pesar de contar con un diseño sencillo y no andar excesivamente generosos en detalles, dan una impresión general muy buena gracias a unas magníficas texturas y a algún que otro efecto de transparencias que alegra la vista. Se echa en falta más variedad de enemigos o animaciones, pero es lo que tienen los Pac-Man.

SONIDO

Música más que apropiada para ambientar un mundo de fantasía como el que se nos presenta; lástima que no haya demasiada variedad de temas. Los efectos de sonido siguen fieles a los inicios de la saga, lo que hará las delicias de los más nostálgicos.







PAC'N ROLL



JUGABILIDAD

Es sin duda la parte más interesante del juego. Con el stylus haremos girar la cabeza de Pac-Man en la pantalla inferior, y la dirección y velocidad que le proporcionemos se reflejarán en el movimiento del protagonista en la superior. Este sistema es extremadamente sencillo y preciso y será lo único que necesitemos para llegar sanos y salvos hasta el final de la aventura.

DURACIÓN

Quizás el juego principal pueda parecer corto, ya que cuenta sólo con veinte pantallas divididas en cinco mundos, pero el reto del cartucho va mucho más allá de eso, ya que nos invita a rejugar cada fase varias veces más batiendo records de tiempo o cumpliendo determinados objetivos para desbloquear interesantes extras. De esta manera se alarga la vida del cartucho sin llegar a cansar.

CONCLUSIÓN

La segunda incursión de Pac-Man en la portátil de doble pantalla vuelve a demostrarnos que es posible completar un juego sin utilizar ni un solo botón. Es un juego frenético y divertido que nos hará pasar muchas horas de sana diversión pegados a la consola. Otro imprescindible para la colección.



▲ Con el yelmo seremos mas fuertes y pesados.



◀ Con las plumas seremos mas rapidos y ligeros.

análisis

GRÁFICOS	8
SONIDO	7,5
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	8

TOTAL 8

- El control totalmente táctil.
- La variedad de los retos.
- Uno de los extras desbloqueables (¡genial!).

- La escasa variedad de enemigos.
- Otro sin modo multijugador.
- Pocas fases diferentes.



COCOTO RACER

ficha técnica



Compañía: Big Ben Interactive
Desarrollador: Neko Entertainment
Tipo de juego: CARRERAS
Idiomas: ESPAÑOL
Jugadores: 1-4
Multijugador: Multicartucho
Precio: 39,95€
A la venta: YA DISPONIBLE



Cocoto Kart Racer es un "clon" de Mario Kart, la mecánica del juego es semejante: carreras de karts con personajes divertidos y todo tipo de "power-ups" que nos facilitarán o nos dificultarán la victoria.

Al analizar este juego es imposible no hacer comparaciones con Mario Kart, a pesar de esto, Cocoto Kart Racer es un juego bastante completo que puede servir para amenizar la espera a Mario Kart o para lo momentos en que ya estemos cansados de este.

En el juego, disponemos de tres modos diferentes: Campeonato, Carrera única y Batalla. En el Campeonato elegiremos un conductor (de entre 12 posibles) y tendremos que luchar contra corredores controlados por la maquina para conseguir el oro en los diferentes escenarios que se agrupan en 5 torneos. De esta forma, podremos desbloquear más conductores para elegir y nuevos escenarios.

En el modo carrera única podremos elegir el escenario que más nos guste para batir nuestros propios records, y en el modo batalla podremos competir contra 4 amigos vía wifi, eso si, cada uno con su cartucho de Cocoto Kart Racer.

El juego luce unos gráficos buenos y en general la jugabilidad es bastante decente. Manejamos el Kart con el Pad y con los botones controlamos la aceleración, frenada, items... En la pantalla superior veremos la carrera mientras que en la inferior veremos un mapa con las posiciones de cada jugador y una lista de todos ellos.

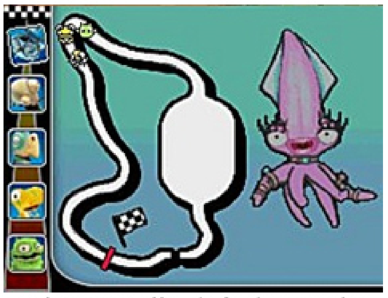
PACK DE PROMOCIÓN



TONTO EL ÚLTIMO

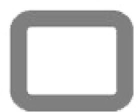


En la pantalla superior visualizaremos la carrera



En la pantalla inferior podremos ver el mapa





COCOTO RACER

GRÁFICOS

Los gráficos son bastante buenos, aunque todo el juego en general presenta un "look" infantil. Los karts y los personajes están bien diseñados, hay una buena cantidad de personajes y cada uno tiene varios karts (aunque se repiten entre personajes).

SONIDO

Al igual que los gráficos, la melodía nos hace meternos aún más en ese "look" infantil del juego. Las canciones son alegres con pocos cambios entre sí. Cada escenario mantiene una melodía y no se repiten entre si, aunque son todas del mismo estilo.

JUGABILIDAD

El manejo de los karts en general es bueno, los derrapes están un poco peor apurados ya que el kart se te irá de la pista en cuanto menos te lo esperes, pero en general los movimientos y el uso de items está bien montado.







análisis

GRÁFICOS	6
SONIDO	5
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	5

TOTAL 5,5

- Buenos gráficos
- Desbloquear todo te llevará un tiempo

- El multijugador no es con descarga
- Poca variedad en los escenarios



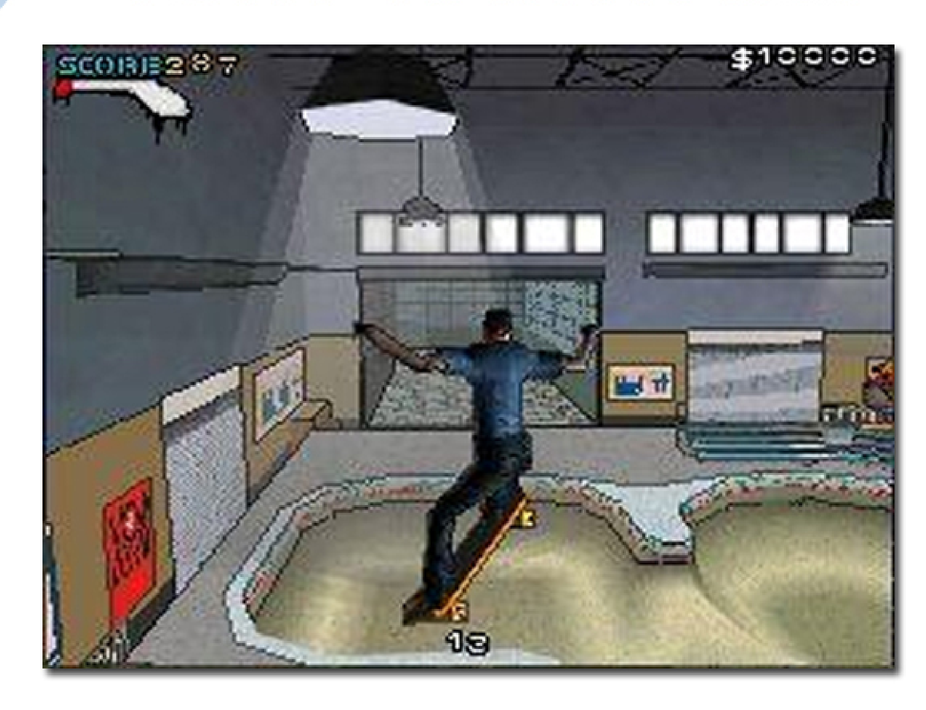
TONY HAWK A.S.

ficha técnica



Compañía: Neversoft
Desarrollador: Activision
Tipo de juego: Deporte
Idiomas: ES/PT/IT
Jugadores: 1-2
Multijugador:Multicartucho, Nintendo WiFi

Precio: 49,95€



Tras el éxito cosechado por las anteriores entregas del popular juego protagonizado por Tony Hawk; se acerca a Nintendo DS una versión portátil que pretende no dejarnos indiferentes; titulada como American Sk8land. Algo más enfocado al público juvenil, la adaptación a la táctil de Nintendo del título TH: American Wasteland -si bien podemos decir que apenas tienen en común la fecha de lanzamiento-, muestra gran cantidad de diferencias tanto en estilo gráfico, llenando nuestras pantallas de cel-shading, como en el desarrollo del juego en sí, si lo comparamos con el nuevo título lanzado para consolas de sobremesa; creando un aspecto totalmente innovador, nunca visto en un juego de este género.

Es así, como en una tabla, y sobre 4 ruedas, llega a nuestra consola uno de los juegos más dispuestos a aprovechar las capacidades de NDS. De este modo, debemos resaltar que es uno de los primeros juegos capaces de usar el sistema Nintendo WiFi; dando paso a el soporte multijugador ofrecido por la gran N. De cualquier forma, no dejará pasar el soporte táctil de la consola, de modo que a través de ella conseguiremos hacer determinados tricks o acrobacias, que posiblemente nos resulten familiares de anteriores entregas de la saga.

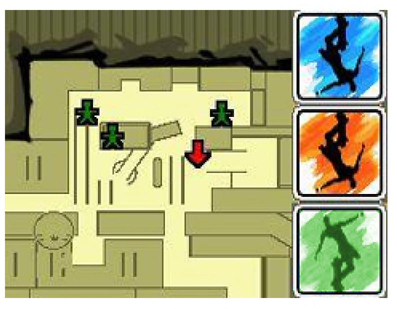
El juego viene esta vez cargado de gran variedad de modos. Para empezar, podremos iniciar la carrera de un nuevo skater, quien tiene una formación entera por delante a lo largo de tierras americanas. Recorriendo las diferentes ciudades por las que transcurre el juego, debemos hablar con ciertos personajes que nos mandarán llevar a cabo determinadas misiones, las cuales sirven para aprender nuevas técnicas en su mayoría; y a cambio de ello nos ofrecerán dinero para algo que comentaremos más adelante.

>>

DOBLE PANTALLA



En la pantalla superior transcurriran todos los eventos...



y en la inferior dispondremos de un mapa de la zona.



TONY HAWK A.S.









Pero esto no es todo; como viene siendo común en la historia de este videojuego disponemos de un modo clásico basado en alcanzar determinadas metas en un tiempo de 2 minutos, sobre el escenario que elijas siempre y cuando previamente haya sido desbloqueado, claro. De esta manera, el juego aumenta muy notablemente su duración, pues la meta de superar tu puntuación en cada escenario no se verá finalizada, aunque se hayan llevado a cabo las demás.
Como siempre, puedes practicar tu control de la tabla en el modo libre; donde sin limitación de tiempo, podrás recorrerte el nivel que prefieras y ensayar tus tricks o mejorar tu técnica todo lo que quieras. Poco después de comenzar a dar tus primeros pasos por el modo historia; conocerás a Tony Hawk que Al verte; el gran skater se queda impresionado con tus habilidades sobre la tabla, y decidís, que el dinero que recojas tras realizar misiones a lo largo de toda la ciudad será destinado a la construcción de un parque donde hacer skate, con la ayuda de Mindy; a quien le debes haber conocido a Tony Hawk.

Gráficos:

Tras un evidente lavado de cara con respecto a lo que viene siendo normal en lo anteriormente visto de esta saga, se esconde un muy buen modelado y un trabajado estilo cel-shading que nos traerá inevitablemente a la cabeza el título Viewtiful Joe DS. A lo largo del título, disfrutaremos de grandes escenarios con gran variedad de elementos; texturas bien acabadas, y detalles bien conseguidos. Un punto muy a favor del título, es que casi todo el modelado del escenario -exceptuando minúsculos detalles- puede ser usado para interactuar con él; de modo que podremos hacer acrobacias ayudándonos de todo el nivel. De hecho, algunos tricks especiales solo podrán ser efectuados sobre una superficie en concreto; muchas veces de un nivel específico también. La animación del juego es muy buena y fluida, y la ejecución de las acrobacias nos dejará con un increíble sabor de boca, así como la gran variedad de ellas que podremos llevar a cabo. En el modo historia, podremos personalizar nuestro skater y crearlo o modificarlo a nuestro gusto.

>>



TONY HAWK A.S.



Sonido:

Uno de los puntos a los que nos tiene acostumbrados este videojuego, es a la posibilidad de recorrer la ciudad en nuestro skate con una excelente música de fondo. Y en la táctil de Nintendo no se queda corto; con un magnífico repertorio compuesto por conocidos grupos del rock actual, y algo más antiguo. Pese a esto, los efectos sonoros no son malos, pero se quedan en mejorables. Además, podremos oír las voces de determinados skaters y personas que nos encontraremos por la ciudad. Para dar un toque más personal a tu personaje, podrás grabar sonidos y asignarlos a ciertas acrobacias, de modo que podrás oírlos cuando las realices, gracias al micrófono de Nintendo DS.

Jugabilidad:

De nuevo, este título posee un control muy bueno; y mediante determinadas combinaciones al pulsar los botones, conseguiremos llevar a cabo espectaculares acrobacias. El único problema que se le puede encontrar es la disposición tan cercana de los botones A, B, X, e Y, que al principio hará que nos resulte difícil efectuar una pulsación rápida; sin embargo, no nos debemos preocupar por ello, con algo de costumbre, en apenas unas horas te habrás hecho totalmente con el control de tu skate. La variedad de obstáculos, y la capacidad de interacción con ellos, es algo que beneficia enormemente al juego, además, posee gran cantidad de niveles, por lo que su duración no es ni mucho menos corta. La conexión por WiFi es un valor positivo a tener en cuenta, pero sin embargo, esta posibilidad se podría haber visto mucho más intensamente explotada; pues solo permite el juego entre 2 jugadores online, lo cual le quita mucha emoción al asunto. Así, podremos batirnos en duelo contra cualquier persona del mundo, y luchar por ver quien consigue mayor puntuación en determinado tiempo, o bien quien consigue determinada puntuación en menor tiempo, incluso ver quien realiza combinaciones más espectaculares, o se hace dueño de mayor parte del escenario haciendo acrobacias sobre él. También podrás disfrutar de estos modos en una red local, con un amigo siempre y cuando disponga de Nintendo DS, y un cartucho del título.

En resumen, uno de los títulos que al menos deberías probar para la táctil de Nintendo, con un genial acabado, y que sin duda ofrecerá muchas horas de diversión.

wOw_

análisis

GRÁFICOS	8
SONIDO	7
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	8

TOTAL 7,5

- Innovador estilo gráfico
- Escenarios muy grandes e interactivos
- Banda Sonora de buena calidad

- Se podría aprovechar más el juego vía WiFi

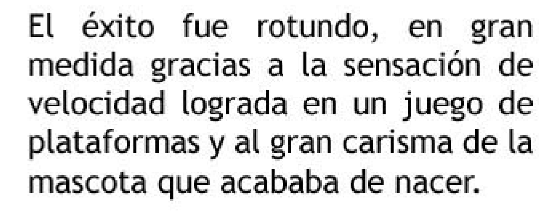

NK 楽 PLAYERS
COMPRA-VENTA
COLECCIONISMO
IMPORTACION
DVD
www.nkplayers.com
¿Ya estas registrado?
Nick
Contraseña
Identificarse
Dreamcast 42€
...Y OBTÉN PRIVILEGIOS EXCLUSIVOS ...
Formas de pago y envio
Regístrate
Mi cuenta
Vende
Carrito
Inicio
Ayuda
No estas identificado
BUSCAR JUEGO
Titulo
Plataforma
Cualquiera
Buscar
PLATAFORMAS
Amiga
Amstrad CPC
Atari 2600
Atari Lynx
Dreamcast
Game Boy
Game Boy Color
Game Boy Advance
Game Cube
Game Gear
Game & Watch
Msx
Msx 2
Msx Cinta
Master System
Megadrive/Genesis
Cambia de color
159€
NINTENDO DS
NDS COLORES
En breves semanas dispondremos de unidades de Nintendo DS Negras, Blancas y Turquesas, o lo que es lo mismo: Graphite Black, Pure White y Turquoise Blue.
¡ No te las pierdas! ¡ 159 Euros con cargador Europeo incluido !
Proximamente ...
SILENT HILL 4 / PLAYSTATION 2
¿ Te atreves a entrar en el apartamento ?
Silent Hill 4 contiene visiones escalofriantes e imagenes estremecedoras que ponen a prueba los limites de tu cordura.
SILENT HILL 4 THE ROOM
DESDE 35€
KONAMI
DOOM
DESTACADOS

SONIC THE HEDGEHOG

Corría el año 1990 .
El mundo de los videojuegos estaba a punto de vivir el comienzo de una de las mayores batallas por la supremacía... Nintendo estaba pegando fuerte con su carismática mascota y fue entonces cuando Sega encargó al desarrollador Yuji Naka que creara la mascota de la empresa.



Así nació el erizo Sonic (Sonic 'The Hedgehog') quien hizo su primera aparición en el juego homónimo para la MegaDrive, MasterSystem y GameGear. Con el objetivo de recuperar las preciadas esmeraldas del Caos, que el malvado Dr. Robotnik ('EggMan' para los americanos) había robado, Sonic se hizo un hueco en la mayoría de hogares.



El éxito fue rotundo, en gran medida gracias a la sensación de velocidad lograda en un juego de plataformas y al gran carisma de la mascota que acababa de nacer.

Un año después, y como no podía ser de otra manera, Sonic volvió a las andadas, acompañado esta vez de un simpático zorro naranja bautizado como Miles "Tails" Prower, a las tres videoconsolas de la compañía, con un éxito similar al alcanzado con la primera entrega.

Pero Sega iba decayendo... la SuperNintendo y la Gameboy acompañadas por las licencias más famosas, como Zelda, Metroid o el propio Mario se imponían ante las negras consolas de Sega.

Sega intentó comer terreno a Nintendo y decidió entonces lanzar una máquina con más potencia y, para ello desarrolló un dispositivo llamado MegaCD para poder leer discos compactos en la MegaDrive.





Sonic The Hedgehog - 1991
Sega MegaDrive



Sonic The Hedgehog 2 - 1992
Sega GameGear



Sonic The Hedgehog 3 - 1993
Sega MegaDrive



Sonic Chaos - 1993
Sega GameGear



SONIC THE HEDGEHOG



Sonic Spinball - 1993
Sega MegaDrive



Sonic Blast - 1996
Sega GameGear



Sonic 3D - 1996
Sega MegaDrive

Sonic R - 1997
Sega Saturn

El aparato tuvo escasa aceptación, aunque aparecieron juegos con mucho mejor aspecto gráfico y (sobretodo) sonoro como es el caso del gran 'SonicCD'.

Paralelamente, en 1993 'Sonic 3' y 'Sonic & Knuckles' salían al mercado para la 16 bits con un aspecto mejor que nunca. También aparecieron juegos para las hermanas pequeñas (Game Gear o Master System) como el indispensable 'Sonic Chaos' (donde al fin se podía manejar a Tails en las 8 bits) u otros títulos que pasaron sin pena ni gloria como 'Sonic Blast' (que hacía uso de gráficos pre-renderizados al más puro estilo 'Donkey Kong Country') o 'Sonic Triple Trouble'.
En esta época, para dar mayor variedad a la saga, Sonic además de tener que enfrentarse al Dr. Robotnik, tuvo que vérselas también con Knuckles, un equidna que luego se une al bueno de Sonic, o a una comadreja llamada Fang. Al igual que enemigos, fueron surgiendo personajes amigos como Amy Rose o la coneja Cream.

En 1995 llegó 'Sonic 3D' (primero para MegaDrive y, posteriormente para Sega Saturn) que, paradójicamente no tenía gráficos en tres dimensiones, sino que el lavado de cara consistía en un juego de plataformas con una vista cenital, obteniendo así un mundo en el cual Sonic se podía mover en las 3 dimensiones del espacio.
Algo similar fue 'Sonic Labyrinth', para GameGear, aunque con las limitaciones propias de la portátil.

Sonic era un personaje conocido por todos, y como cualquier licencia famosa, no se limitó a aparecer sólo en juegos de plataformas. A principios y mediados de los noventa el erizo azul tuvo que conducir karts ('Sonic Drift 1' y 2 para GameGear), servir de bola de pinball ('Sonic Spinball') e incluso luchar contra sus compañeros ('Sonic The Fighters' o 'Sonic Battle').

Sega Saturn vio pocos juegos de Sonic exclusivos para ella, y uno de los más famosos es 'Sonic R', donde se podía ver por fin a un Sonic modelado en unas rudimentarias 3D mientras corrías por todo el escenario en unas carreras vertiginosas a pie.



evolución

SONIC THE HEDGEHOG



Sonic Adventure - 1999
Sega Dreamcast



Sonic Advance - 2001
Nintendo GameBoy Advance



Sonic Heroes - 2004
GameCube, Xbox y Playstation 2



Sonic Rush - 2005
Nintendo DS

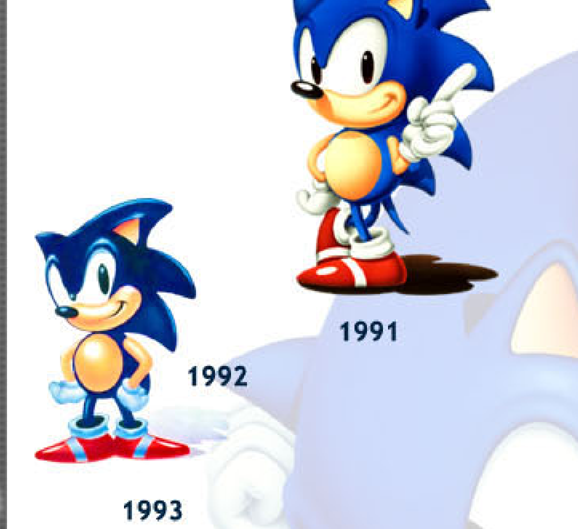
Con la salida de la última consola de Sega, la todopoderosa DreamCast, en 1998 el 'Sonic Team' (equipo de desarrollo vinculado a los juegos de Sonic desde el 'Sonic 3') realizó una de las mayores proezas visuales de la época con 'Sonic Adventure', el cual lucía de unos gráficos increíbles pero una jugabilidad algo tosca. Y es que a Sonic siempre se le han dado mejor las plataformas con desarrollo bidimensional. 'Sonic Adventure 2' salió poco antes de que Dreamcast muriera y, con ella, la historia de Sega como desarrolladora de hardware comercial de entretenimiento.

Afortunadamente Sonic tenía la solera suficiente como para seguir desarrollando juegos basados en su persona, y desde ese momento se hizo posible lo inimaginable hace sólo unos años atrás. Sonic saltaba a plataformas de Nintendo, desde el 'Sonic 3D' para la VirtualBoy hasta el 'Sonic Heroes', para las consolas de sobremesa de la generación actual, pasando por la genial saga de 'Sonic Advance' para la Gameboy Advance.

Pero la cosa no se queda ahí y nuestra Nintendo DS también ha recibido el primero de los títulos dedicados al erizo (y seguro que no es el último) con este 'Sonic Rush' que coge lo mejor de los plataformas clásicos de Sonic, pero con las características innovadoras de la DS.

Sonic, Tails, Knuckles o el Dr. Robotnik siempre tendrán un hueco en la historia de los videojuegos y afortunadamente, aun tenemos erizo para rato.

Chava



1993

1996

2000



A lo largo del tiempo Sonic ha variado mucho en aspecto y estilo, pero lo dibujen como lo dibujen, el erizo azul será siempre inconfundible.



Freak Zone

Ya tenéis vuestra dosis mensual de frikadas. No olvidéis que tenéis a vuestra disposición el correo redaccion@dsmagazine.net para que nos enviéis frikadas y demás, las más curiosas serán publicadas

Altavoces Bloques Mario Bros

Los altavoces más bonitos que hemos visto jamás están disponibles para venta en Japón, a menos que vivas allí será difícil comprarlos, pero te puedes deleitar viendo las fotos:

Los japos ya disfrutan del Revo-Mando

Si quieres tener un mando de Revolution antes que nadie, Nintendo Japón está regalando varios a los mejores compradores (con más puntos) de Japón. El mando será un mando de TV con el aspecto del de Revolution.

¿Lost in Blue? Esto me suena...

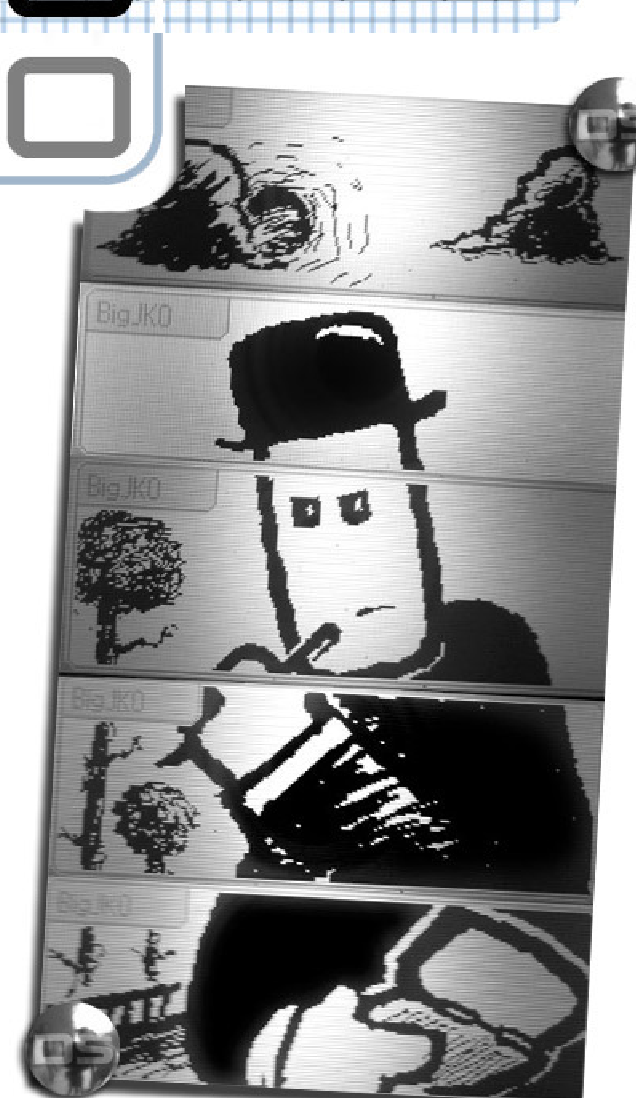
Esto más que una frikada es una curiosidad, uno de los juegos más innovadores para DS no lo es tanto como parece. En realidad se trata de la secuela de una série llamada Survival Kids que contó con dos entregas para GBC, la primera de las cuales paso por España con bastante discrección bajo el nombre de Stranded Kids. Una autentica joya.

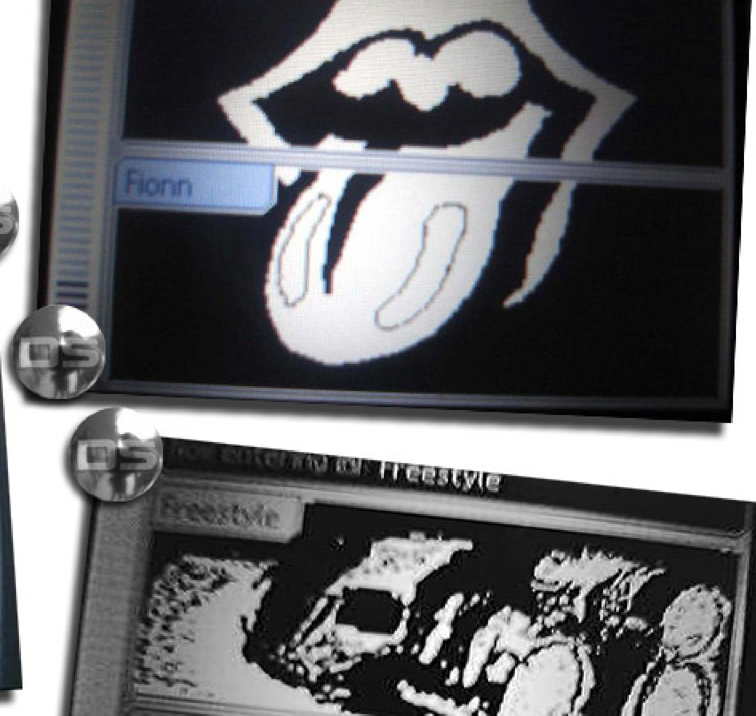


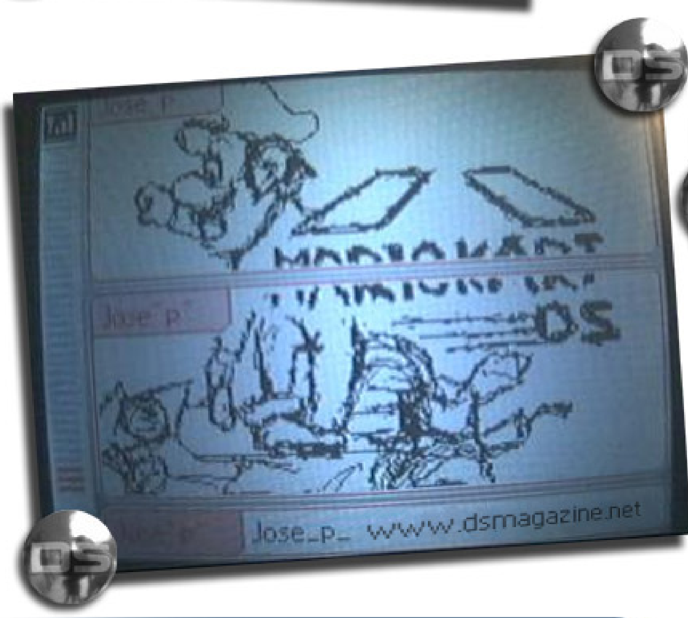
Todas las Nintendo DS distribuidas en el mundo llevan de serie la excelente aplicación Pictochat. Con este programita podemos comunicarnos con otros amigos a través del Wifi de la consola y poder crear dibujos gracias al Stylus.

En esta sección vamos a recopilar los mejores dibujos realizados con el Pictochat y también los que nos enviéis a: redaccion@dsmagazine.net

Este mes solo os habéis animado dos personas a enviarnos vuestros picarts así que aparte de estos dos dibujos os ponemos otros cuantos de www.ndsart.net







Cuando nos envíes tu PictoArt asegúrate de que la imagen tiene al menos una resolución de 640x480px, de que sea lo más nítida posible, y de que tu nombre se vea cláramente. Te recordamos que puedes enviar más de un dibujo al mes.

TOP 5



1º LOS MÁS ESPERADOS

1º ANIMAL CROSSING

2º METROID PRIME HUNTERS

3º NEW SUPERMARIO BROS

4º RESIDENT EVIL DS

5º FINAL FANTASY CC DS



1º DANNYSP DSMagazine

1º MARIO KART DS

2º WARIOWARE TOUCHED!

3º MARIO 64 DS

4º NINTENDOGS

5º ANOTHER CODE

Todavía los juegos de la primera remesa tienen mucho que decir. Encabezando la lista una novedad ya conocida y aplaudida por todos, merecedor del puesto sobre todo por su infinita diversión, apoyada por el juego on-line. Le siguen Wario y sus amigos que nos siguen divirtiendo con sus frenéticos micro juegos y sus alocados extras. Super Mario un puesto por debajo, y es que permanece fresco y rejugable como el primero de sus días en Nintendo 64, o incluso mejor gracias a sus nuevos mini juegos. En 4º puesto Nintendogs, llevar a tu mascota a todas partes, intercambiar cachorros con tus amigos y llamarle por su nombre a viva voz para que te haga caso son caracteristicas únicas de este original juego. Y en último y no peor lugar Another Code, que tampoco debe faltar en tu estantería, la forma de resolver sus puzles y su historia te cautivarán.

DannySP



RINCÓN DEL LECTOR



En DSMagazine queremos agradeceros a todos por el acogimiento que hemos recibido, así como la participación cada vez más activa de todos vosotros en esta sección. Recordad que podéis enviarnos todas las dudas que tengáis sobre algún juego, algún próximo lanzamiento o rumores que hayáis escuchado en los foros de nuestra Web http://www.dsmagazine.net o si lo preferís al Email redaccion@dsmagazine.net poniendo Rincón del lector como asunto.

¿Se sabe más o menos, cuándo saldrá el "Play Yan" en España?
Todavía no hay nada concretado. En teoría debería haber salido junto a la GBMicro pero no fue así. Cada vez se va viendo la salida del Play Yan en España más lejos.

Mi duda es si el Worms Ds ,que parece que saldrá para 2006, tendrá wi-fi on line para jugar con los amigos desde casa. Es fundamental el multijugador en este gran juego.
THQ no ha anunciado nada al respecto pero estamos seguros que no nos defraudarán con este aspecto y podremos contar con un divertidísimo modo online.

¿Que información hay sobre el Fifa Street 2 de Nintendo DS que saldrá a principios de marzo?
La única información que hay sobre ese titulo es que esta en desarrollo, de todas formas en cuanto sepamos algo más saldrá reflejado en nuestra sección de noticias.

¿Cuál es el máximo de amigos que podremos tener en el Mario Kart?
Se podrán registrar hasta un máximo de 60 amigos.

Nintendo va a crear o tiene pensado algún uso para el adaptador WiFi USB aparte de los juegos online de NDS, como salas de chat o navegación por internet?
No, por ahora el USB de Nintendo sólo funcionará para la DS y sus juegos online y en un futuro suponemos que para Revolution.

¿Será necesaria una Laptop para poder jugar online en la calle o en los Mcdonals?
No es necesario, si los McDonals están preparados para la conexión de DS no te hará falta más que tu consola y el juego.

¿El juego de Nintendogs Friends que diferencia tiene respecto de los demas?
Se trata de una edición especial que se vende en un pack junto a la consola (sólo en USA) en la que se puede disfrutar desde un comienzo de las 6 razas más famosas: Labrador retriever, golden retriever, pastor alemán, beagle, yorkshire terrier y teckel

¿Oficialmente es cierto que se está trabajando en un nuevo diseño de la NDS?
Hay rumores, pero Nintendo no ha comentado nada oficialmente. Seguramente a lo largo del año que viene veamos algún comunicado sobre una nueva versión pero por ahora nada.

¿Para cuándo estará disponible el Mario Basketball 3 to 3?
Aquí en España para mediados-finales del 2006.

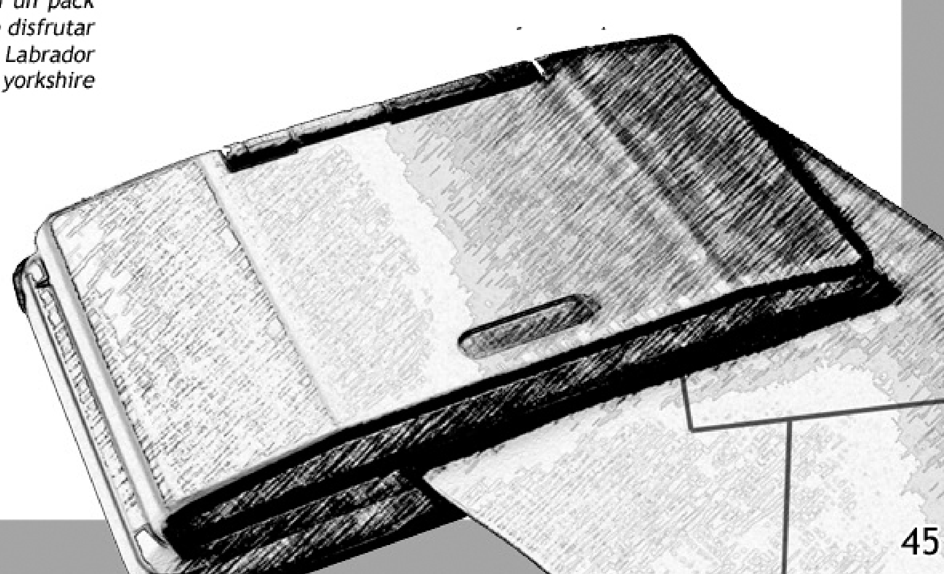
¿Se sabe algo de un futuro lanzamiento de algún cartucho de ampliacián con más circuitos, personajes, etc. para Mario Kart?
Es bastante improbable que saquen algo así. Mario Kart ya cuenta con numerosos circuitos y modos como para encima ampliarlo más.

Muchísimas gracias a ...

Mixigodo, Biebo, Zitun, Oxford y whoarang

... por colaborar este mes en la sección.

No olvidéis que podéis participar directamente desde el foro de nuestra web
http://www.dsmagazine.net
o por E-Mail
redaccion@dsmagazine.net





TU OPINIÓN también cuenta

Este mes en "Tu opinión También Cuenta" tenemos un comentario y una interesante pregunta. Vayamos por partes:

Mixigodo nos envió un mail en el que analiza la incursión de Nintendo en el mercado multimedia con su "Play Yan" y el impacto que puede tener en la lucha contra PSP por el trono portátil.

"El play yan que saca Nintendo, me parece una gran idea por su parte y un gran adelanto hacia los usuarios de nintendo, ya que así, no necesitaremos una "PSP" para poder ver vídeos, escuchar música, e incluso ver fotos. Nintendo, ha sido muy directa con este complemento para DS, ya que así podrá hacerle competencia a su gran rival en este momento, la PSP. Nintendo puede ganar esta batalla, porque antes del Play Yan, sólo disponía como arma de sus increíbles novedades, como la pantalla táctil. Ahora, la lucha estará más igualada, ya que la "Dual Screen" dispondrá aparte de su originalidad (que no es poco), de todas las funciones de su gran rival. Solo me queda decir que la lucha por la mas vendida continúa."

> Efectivamente, Nintendo ha dado por fin el paso hacia las posibilidades multimedia con este periférico, y al venderlo por separado, no obliga a los usuarios que no tengan intención de utilizarlo a pagar por dicha tecnología (que habría encarecido la consola de venir incorporado de serie). Desde luego podría ayudar a decantar la balanza a favor de Nintendo DS al ofrecer la posibilidad de reproducir videos y música al igual que su principal competidora, además de convertirse en una suculenta herramienta al combinarlo con una Game Boy Micro; obteniendo un reproductor de MP3 de un tamaño razonable con la posibilidad de reproducir video, texto e imágenes.

Por otra parte, Antonio Luis Roman-Naranjo Varela nos plantea una interesante cuestión:

"¿Qué os pareció el catálogo de salida de Nintendo DS?¿Por qué tuvieron que sacar tanto juego de toca y arrastra?¿Se olvidaron del publico adulto?"

> Trataré de responderte punto por punto. El catálogo de salida de Nintendo DS me pareció correcto sin más. Desde luego hubo un juego estrella para el lanzamiento y fue "Mario 64 DS" pero no podemos olvidar que dejando de lado los extras en forma de minijuegos y personajes jugables, se trata de un juego del que ya disfrutamos hace algunos años. Por otro lado, "Feel the Magic" y "Wario Ware: Touched" sentaron las bases de un nuevo género sólo posible en nuestra portátil (toca y arrastra como tú lo has llamado). Hay gente que considera que estos juegos son una tontería y hay gente que se divierte muchísimo con ellos y juegan una y otra vez, sospecho que te encuentras más cerca del primer grupo. El catálogo lo completaron los juegos de velocidad ("Asphalt: Urban GT" y "Ridge Racer" e incluso "Pokémon Dash") y los puzzles ("Polarium" y "Zoo Keeper"). Como puedes ver tuvimos cierta variedad de géneros aunque es cierto que se hechó en falta algún gran título. Los que acostumbramos a importar pudimos hacer más corta la espera de los juegazos que han ido apareciendo jugando por ejemplo a "Daigassou: Band Brothers" o "Kirby: Power Paintbrush" (disponible en Japón hace ya unos meses).

Con respecto al público adulto que mencionas... La verdad, no me ha dado para nada la impresión de que se hayan olvidado de él desde el momento en que empecé a interesarme por la DS desde que fuera anunciada hace casi 2 años. Sólo tienes que echar un vistazo en cualquiera de las comunidades de DS que se han establecido a lo largo y ancho de internet para darte cuenta de que un altísmo número de adultos están disfrutando de esta consola como hace tiempo que no lo hacían. Nintendo está mimando más que nunca al público adulto con DS, está invirtiendo en publicidad y en general está haciendo las cosas bien. Por mi parte, no tengo ninguna queja y viendo los juegos que están en desarrollo sólo puedo frotarme las manos por la gran compra que hice con esta portátil.

Os dejamos también con un dibujo con felicitación de parte de Raúl. Muchas gracias a los 3 por participar ¡Nos vemos en 30 días!

Peder

¿Has visto algún fallo en la revista? ¿Crees injusta la puntuación de uno de los juegos analizados? ¿Te gustaría compartir tu opinión sobre el mundo del videojuego con los demás lectores? ¿Te gustaría cambiar el diseño de alguna sección o crear tú mismo una?

Si responderías sí a alguna de esas preguntas, ésta es tu sección. En "Tu opinión también cuenta" nos podrás mandar cualquier opinión sobre la revista, sus secciones y/o sus redactores y diseñadores.

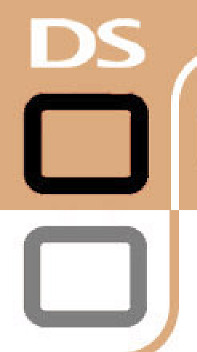
Para ello sólo tienes que mandarnos un Email a redaccion@dsmagazine.net con tu propuesta. Intenta seguir estas pautas:

· Indícanos en el Asunto del mensaje de que trata tu propuesta, si es una review, una queja, una sugerencia, etc.
· Si nos mandas un análisis trata de ser objetivo.
· Indícanos tu nick o nombre para poder incluirlo.

Los mejores contenidos recibidos serán presentados en DSMagazine, así que animaos y colaborad con nosotros para hacer mejor nuestra y vuestra revista.

DSMagazine Staff





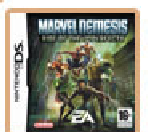
GUÍA DE COMPRAS



Advance Wars:Dual Strike
Dirige tus tropas hacía la victoría con elaboradas estrategías
Género: Estrategia
Revista: 7 - **Puntos :** 8,5



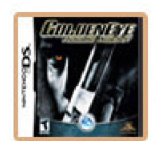
FIFA 2006
Una nueva entrega de Fifa, esta vez para nuestra portátil favorita.
Género: Deportes
Revista: 8 - **Puntos :** 7,5



MARVEL NEMESIS
Escoge a tu superhéroe favorito y enfréntate a todos los demás.
Género: Lucha
Revista: - **Puntos :**



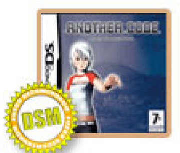
ANiMANIACS: LIGTHS ...
Ayuda a los protas de Animaniacs a completar sus propios largometrajes
Género: Plataformas
Revista: 8 - **Puntos :** 3



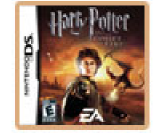
GOLDENEYE:ROGUE AGENT
Olvida a Bond, esta vez toca ser el malo de la película
Género: Acción / FPS
Revista: 5 - **Puntos :** 3,5



METEOS
Salva la Tierra de la invasión de unos peligrosos alienígenas
Género: Puzzle
Revista: 6 - **Puntos :** 8,5



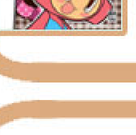
ANOTHER CODE
Una aventura grafica como las de Antaño adaptada a nuestra Nintendo DS
Género: Aventuras
Revista: 4 - **Puntos :** 8,5



HARRY POTTER: EL CALIZ DE...
Ponte tu túnica y encarna al mago más famoso en su última aventura cinematográfica
Género: RPG/Aventura
Revista: - **Puntos :**



MR.DRILLER:DRILL SPIRITS
Perfora rápidamente la tierra y no dejes que te atrapen.
Género: Puzzle
Revista: 4 - **Puntos :** 6





ASPHALT URBAN GT
Los mejores coches compitiendo en circuitos urbanos ¡Cuidado con el tráfico!
Género: Velocidad
Revista: 1 - **Puntos :** 7,5



KIRBY Y EL PINCEL DEL PODER
El carismático héroe rosa ha vuelto con uno de los mejores plataformas para la DS
Género: Plataformas
Revista: 9 - **Puntos :** 8,5

NANOSTRAY
Ábrete camino con tu nave a lo largo de 9 niveles de juego
Género: Shoot' em up
Revista: 6 - **Puntos :** 7



BOMBERMAN DS
Ábrete camino hasta tu objetivo reventando todos los obstaculos
Género: Arcade
Revista: 5 - **Puntos :** 8



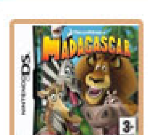
LOS INCREÍBLES: RISE OF...
Ayuda a Mr. Increíble y a Frozono en su lucha contra el socavador.
Género: Acción/Plataformas
Revista: - **Puntos :**



NFS UNDERGROUND 2
El mundo del tunnig a tu alcance. Demuestra que tu bólido es el más rápido.
Género: Velocidad
Revista: 3 - **Puntos :** 8



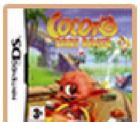
CASTLEVANIA DoS
Acompaña a Soma al castillo de Drácula y desbarata los planes de ...
Género: Aventura
Revista: 7 - **Puntos :** 9,5



MADAGASCAR
Lleva a los 4 animales del zoológico hasta la selva
Género: Plataformas
Revista: 5 - **Puntos :** 4



NFS MOST WANTED
No dejes que la policía te de caza.
Género: Velocidad
Revista: 9 - **Puntos :** 6,5



COCOTO KART RACER
Carreras de karts con simpáticos pilotos
Género: Velocidad
Revista: X - **Puntos :** X



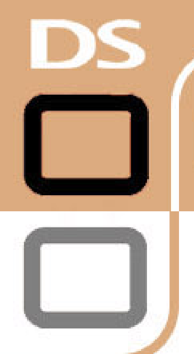
MARIO KART DS
Ha vuelto el más grande de todos los tiempos en uno de los mejores juegos para tu DS.
Género: Velocidad
Revista: 8 - **Puntos :** 9,5



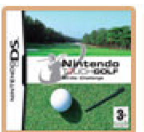
NINTENDOGS
Escoge, enseña, juega y diviértete con tu mascota en este fabuloso juego
Género: Simulador
Revista: 3 - **Puntos :** 8,5



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM. Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.



GUÍA DE COMPRAS



NINTENDO TOUCH GOLF
Conviértete en el mejor golfista del circuito en este gran juego.
Género: Deporte
Revista: - **Puntos :**



RETRO ATARI CLASSICS
Recopilatorios de arcades clásicos de esta conocida conpañia.
Género: Arcade
Revista: 8 - **Puntos :** 2



SPACE INVADERS REVOLUTI
Reedición del matamarcia más clasico y famoso de to los tiempos.
Género: Arcade
Revista: 8 - **Puntos :** 3



PAC-PIX
Crea tu propio pacman para superar las fases de este singular juego.
Género: Habilidad
Revista: 4 - **Puntos :** 6



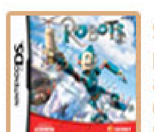
RIDGE RACER DS
Gran juego de carreras donde el derrapar lo es todo.
Género: Velocidad
Revista: 4 - **Puntos :** 7,5



SPIDERMAN 2
Vive las aventuras del superhero en su lucha contra el Dr. Octopus.
Género: Acción
Revista: 4 - **Puntos :** 3,5



PAC'N ROLL
Maneja a Pac-Man con el stylus por escenarios repletos de sorpresas
Género: Plataformas
Revista: 9 - **Puntos :** 8



ROBOTS
Sigue el argumento de la película y ayuda a Rodney a liberar la ciudad.
Género: Accion/Aventuras
Revista: 6 - **Puntos :** 4



SPLINTER CELL:CHAOS ...
La oscuridad es tu aliada en esta aventura de sigilo e infiltración.
Género: Acción
Revista: 5 - **Puntos :** 7,5



POKÉMON DASH
Pikachu y sus amigos compiten esta vez por ver quien es el mas veloz
Género: Velocidad
Revista: 4 - **Puntos :** 6



SCOOBY DOO: UNMASKED
Acompaña a Scooby, Shagy y los demás para resolver los misterios
Género: Plataformas
Revista: - **Puntos :**



SPONGEBOB: YELLOW...
Bob Esponja ha adquirido superpoderes y debe ayudar a restaurar el bien.
Género: Plataformas
Revista: - **Puntos :**



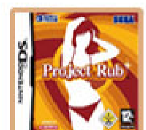
POLARIUM
Elimina baldosas a golpe de stylus en un puzzle que retará tu ingenio.
Género: Puzzle
Revista: 2 - **Puntos :** 7,5



SHREK SUPERSLAM
Los personajes de la película se enfrentan en una lucha sin cuartel
Género: Lucha
Revista: - **Puntos :**



SPYRO: SHADOW LEGACY
El mundo de Spyro se ve sumido en el caos, ayudale para salvar su tierra.
Género: RPG/Plataformas
Revista: - **Puntos :**



PROJECT RUB
¿Podrás ganar el corazon de tu amada superando alocados minijuegos?
Género: Habilidad
Revista: 3 - **Puntos :** 6,5

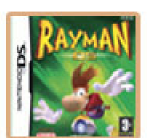


SIMS 2
El simulador social por escelencia hace su aparición en la DS

Género: Simulador
Revista: - **Puntos :**



STARS WARS EPISODIO III
Juega como Obi-Wan o como Ánakin. Tu eliges en que lado de la fuerza estas
Género: Acción
Revista: 3 - **Puntos :** 7,5



RAYMAN DS
¡Ayuda a Rayman a escapar de los piratas!

Género: Plataformas
Revista: 3 - **Puntos :** 6,5



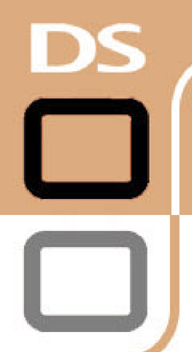
SONIC RUSH
Vuelve el erizo supersónico en un título cercano a su edad dorada en las 16 bits.
Género: Plataformas
Revista: 9 - **Puntos :** 8



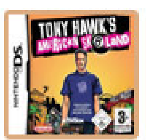
SUPER MARIO 64 DS
Remake del clasico y posiblemente mejor plataformas hasta la fecha
Género: Plataformas
Revista: 2 - **Puntos :** 8,5



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM. Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.



GUÍA DE COMPRAS

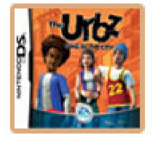


TONY HAWK'S AMERICAN...
Gran adaptación de las versiones de consolas mayores. Y con WIFI!
Género: Deportes
Revista: - **Puntos :**



ZOO TYCOON
Crea tu propio Zoo con esta versión del aclamado simulador
Género: Simulador
Revista: - **Puntos :**

próximamente más



URBZ:SIMS EN LA CIUDAD
Sobrevivir en la ciudad puede ser una aventura por si misma.
Género: Aventura
Revista: 4 - **Puntos :** 7

próximamente más

próximamente más



ULTIMATE SPIDERMAN
Nueva entrega de Spiderman pero esta vez con ayuda de Venom para acabar el juego
Género: Aventura
Revista: 8 - **Puntos :** 8

próximamente más

próximamente más



WARIOWARE TOUCHED!
Wario vuelve con una recopilación aun más divertida de sus minijuegos.
Género: Habilidad
Revista: 3 - **Puntos :** 6,5

próximamente más

próximamente más



YOSHI TOUCH & GO
Esta vez es Mario quien esta en problemas y solo Yoshi y tu podreis ayudarle
Género: Arcade
Revista: 1 - **Puntos :** 8

próximamente más

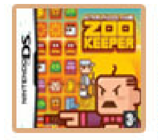
próximamente más



YU-GI-OH! NIGHTMARE...
Si te gusta el juego de cartas, disfrutarás con este juego.
Género: RPG/Cartas
Revista: 9 - **Puntos :** 7

próximamente más

próximamente más



ZOO KEEPER
Empareja animales y diviértete como nunca con este fantástico Puzzle.
Género: Puzzle
Revista: 5 - **Puntos :** 6

próximamente más

próximamente más



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM. Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.

EL MES QUE VIENE

Y el mes que viene...

Mucho más. Comenzamos el nuevo año analizando las novedades más frescas: Viewtiful Joe, Metroid Pinball, Touch Golf, etc. Nuestras portátiles comienzan una nueva era en el 2006 que promete ser tan grande como la que dejamos atrás.

Además contaremos con las secciones habituales: reportajes, FreakZones, Pictoart y como siempre las noticias más frescas para estar al tanto de todo lo que rodea a la Nintendo DS.

Nos vemos en 30 días.



Recordad que podéis enviar todas vuestras dudas, consejos, preguntas, críticas, o cualquier cosa que se os ocurra al mail de la revista:

redaccion@dsmagazine.net

O postearlas directamente en nuestro foro:

www.dsmagazine.net/foro

¡LAS MEJORES SERÁN PUBLICADAS!



Deseamos a todos nuestros lectores
felices fiestas y próspero año nuevo 2006



FOTO: DannySP